
BACHELORARBEIT

Herr
Eike Janetzko

**Kameraführungen und Lichtge-
staltungen in Spielfilmgenres –
Wo genau liegen die Gemein-
samkeiten und Differenzen?**

2013

BACHELORARBEIT

Kameraführungen und Lichtgestaltungen in Spielfilmgenres – Wo genau liegen die Gemeinsamkeiten und Differenzen?

Autor:
Herr Eike Janetzko

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF10w1-B

Erstprüfer:
Herr Professor Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Herr Mag. Alexander Kropf, MSc

Einreichung:
Mittweida, 22.01.2013

BACHELOR THESIS

Cinematography and lighting design in fictional film genres – Where do the exact similarities and differences lie?

author:

Herr Eike Janetzko

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF10w1-B

first examiner:

Herr Professor Peter Gottschalk

second examiner:

Herr Mag. Alexander Kropf, MSc

submission:

Mittweida, 22.01.2013

Bibliografische Angaben:

Nachname, Vorname: Janetzko, Eike Tomas

Thema der Bachelorarbeit: **Kameraführungen und Lichtgestaltungen in Spielfilmgenres – Wo genau liegen die Gemeinsamkeiten und Differenzen?**

Topic of thesis: **Cinematography and lighting design in fictional film genres – Where do the exact similarities and differences lie?**

2013 - 63 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit von Eike Tomas Janetzko setzt sich mit der Frage auseinander, ob die Kameraführungen und Lichtgestaltungen in Spielfilmgenres Gemeinsamkeiten und Differenzen aufweisen und worin diese liegen. Durch Beispielfilme der Genres Komödie, Horror und Action werden Vergleiche anhand von Analysen der jeweiligen Kameraführung und Lichtgestaltung vorgenommen und die Ergebnisse dem Leser unterbreitet.

Die Arbeit kommt zu dem Schluss, dass jedes Spielfilmgenre eigene Techniken bezüglich Lichtgestaltung und Kameraführung entwickelt hat, die deshalb als Erkennungsmerkmale der Genres genommen werden können. Die meisten filmtechnischen Aspekte werden universal verwendet.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	IV
Abbildungsverzeichnis.....	VII
1 Einleitung.....	1
1.1 Genres und ihr Synkretismus.....	3
2 Hauptteil.....	6
2.1 Erläuterung der methodischen Vorgehensweise.....	6
2.2 Kameraführung.....	6
2.2.1 Kameraperspektive.....	7
2.2.2 Einstellungsgrößen.....	9
2.2.3 Die Kamerabewegung.....	9
2.3 Beleuchtungstechniken.....	11
2.4 Horrorfilm.....	14
2.4.1 Die Kameraführung bei Horrorfilmen.....	17
2.4.2 Die Lichtgestaltung bei Horrorfilmen.....	18
2.5 Actionfilm.....	20
2.5.1 Die Kameraführung bei Actionfilmen.....	20
2.5.2 Die Lichtgestaltung bei Actionfilmen.....	22
2.6 Komödie.....	23
2.6.1 Die Kameraführung bei Komödien.....	24
2.6.2 Die Lichtgestaltung bei Komödien.....	24
3 Filmanalysen.....	1
3.1 Action-Film: `Repo Men`.....	1
3.2 Komödie: `Zu scharf, um wahr zu sein`.....	5
3.3 Horrorfilm: `Solstice`.....	12
4 Vergleiche.....	18
4.1 Gemeinsamkeiten.....	18
4.2 Unterschiede.....	19
5 Fazit.....	21
Quellenverzeichnis.....	X

Anlagen.....	XIII
---------------------	-------------

Eigenständigkeitserklärung.....	XVII
--	-------------

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Der Point-of-View Shot aus dem Wald heraus erzeugt eine Beastcam Einstellung im Horrorfilm `Solstice`	7
Abbildung 2: Action-Held Ausleuchtung in `Repo Men`	11
Abbildung 3: Subtiles Augenlicht in `Zu scharf, um wahr zu sein` belebt die Figur und gibt einen visuellen Fokuspunkt bei Close-Ups.....	12
Abbildung 4: Barszene aus `Repo Men`: Das eingesetzte Kantenlicht definiert das Gesicht des Protagonisten und imitiert die Lichtquellen der Räumlichkeiten.....	13
Abbildung 5: Von links nach rechts die verschiedenen Stimmungen: Optimismus, Entsetzen und Erleichterung	16
Abbildung 6: Die blassen Lichtfarben in `Solstice` signalisieren dem Zuschauer durch einen Blaustich eine kalte und unheimliche Atmosphäre.....	18
Abbildung 7: In `Repo Men` dienen kontrastreiche Ausleuchtungen mit starken Lichtkanten der Orientierung des Zuschauers und somit als visuelle Anker.....	22
Abbildung 8: Tragische Ausleuchtung: Die kalte Lichttemperatur spiegelt die innere Verzweiflung des Protagonisten wieder und ist somit für den Zuschauer klarer zu erkennen und nachzuvollziehen.....	24
Abbildung 9: Eine weite Einstellung lässt die dominante Pose des Protagonisten machtvoller und die Situation kontrollierend wirken.....	2
Abbildung 10: Umgebungsbedingte Ausleuchtung des Protagonisten in `Repo Men` . . .	3
Abbildung 11: Ein gutes Beispiel einer Zwei-Punkt Ausleuchtung mit jeweils einer weichen und harten Lichtkante.....	4
Abbildung 12: Starke Kontraste und Schlagschatten lassen bestimmte Szenen wie einen Film Noir wirken.	5
Abbildung 13: Die Kamera separiert beide Schauspieler im Raum durch Unter- und Aufsicht und beschreibt die Machtverteilung innerhalb des Gesprächs	6

Abbildung 14: Panorama-Shot, die Kamera bewegt sich von den Figuren weg und eröffnet ein weiteres Blickfeld zum Abschluss der romantischen Montage	7
Abbildung 15: Positive Ausleuchtung: Der Protagonist wird durch weicherer Licht mit wärmeren Farben ausgeleuchtet, um eine gehobene Stimmung zu symbolisieren.....	8
Abbildung 16: Die detaillierte Romantik Ausleuchtung beinhaltet weiches Kantenlicht und Diffusionsmedien, wobei der Hintergrund dunkel gehalten wird.....	9
Abbildung 17: Die dramatische Ausleuchtung wird durch bleiche Lichtfarben und niedrigere Grundhelligkeit vervollständigt.....	10
Abbildung 18: In der abschließenden Happy End Ausleuchtung sind die zwei Hauptfiguren dank Ausleuchtung und Tiefenschärfe der Fokuspunkt im Bild.....	11
Abbildung 19: Eine helle, kontrastreiche Ausleuchtung und freundliche Bilder zeichnen Solstices Exposition aus	13
Abbildung 20: Starke Weichzeichnung und warme Lichtfarben verdeutlichen Erinnerungssequenzen	14
Abbildung 21: Verschieden Farbgebungen schaffen eine visuelle Grenzmarkierung zwischen realen Szenen und Visionen	15
Abbildung 22: Der harmonische Farbkreis nach Itten (abgewandelt durch Liedl) eröffnet, dass Orange und Cyan einen Komplementärkontrast bilden.....	16
Abbildung 23: Durch die geschickte Nutzung von vorhandenen Lichtquellen wird der Protagonistin in `Solstice` dramatische Lichtkanten gegeben.....	17

1 Einleitung

„Das Publikum erzwingt sich die Filme, die es haben will.“

Rudolf Arnheim - „Film als Kunst“¹

Seit der Geburt des Mediums Film und seiner Genres haben sich aufgrund des technischen Fortschritts die Themengebiete der Kameraführung und Lichtgestaltung ebenfalls stetig weiterentwickelt, um mit den steigenden visuellen Anforderungen Schritt halten zu können. Aufgrund dieses Wachstums entstanden mit der Zeit neue Filmgenres, was wiederum das Verlangen nach Filmen multipler Genres nach sich zog.

Dies führt zur folgenden Frage: Welche Aspekte unterscheiden Filmgenres in der heutigen Zeit voneinander und wie werden Differenzen erzielt? Anhand einer genauen Analyse der Spielfilmgenres Horror, Action und Komödie mit den Themenschwerpunkten Kameraführung und Lichtgestaltung werden Gemeinsamkeiten, ebenso wie Unterschiede, herausgearbeitet.

Die vorliegende Arbeit hat das Ziel, dem Leser die Entwicklung eines tieferen Verständnisses für die visuellen sowie technischen Gemeinsamkeiten und für die Differenzen der angesprochenen Spielfilmgenres zu ermöglichen. Der durchschnittliche Konsument des Mediums Film wird bereits über ein Grundwissen bezüglich jedes der bearbeiteten Genres, isoliert betrachtet, besitzen, jedoch erfordert das Vergleichen und zuletzt das Verstehen der Zusammenhänge strukturiertes Vorgehen und wissenschaftliche Vorarbeit. Somit soll diese Arbeit sowohl Leser unter den Filmbegeisterten als auch unter den Filmschaffenden der Gebiete Regie, Licht und Kamera gleichermaßen finden.

Zwei Aspekte bestimmen maßgeblich, wie das Bild dem Zuschauer präsentiert wird, da die Kameraführung definiert, in welchem Raum die Handlung stattfindet, während das Licht festlegt, welche Flächen dem Publikum sichtbar sind. Die Auswahl der analysierten Filme erfolgte nach folgenden Kriterien: Sie sollten nach Möglichkeit in den Jahren um 2010 gedreht/veröffentlicht worden sein, da dies eine direkte Gegenüberstel-

¹ Vgl. Arnheim 1932

lung auf dem filmästhetischen und technischen Level ermöglicht. Die Filme sollten eine ähnliche Dichte an CGI-Sequenzen (Bilder, die in der Postproduktion künstlich an Rechnern hergestellt wurden) aufweisen, daher fallen Animationsfilme aus dem Schema. Diese Limitationen bezüglich der Filme bewirkt, dass ein direkter Vergleich möglich wird, ohne die Versuchsgruppe erweitern zu müssen.

Die zentrale These lautet, dass jedes Filmgenre eigene Erkennungsmerkmale entwickelt hat, die sich ebenfalls auf die Kameraführung und das Belichtungskonzept auswirken. Dabei stützt sie sich auf die Prämisse, dass, obwohl Werke problemlos Aspekte multipler Genres beinhalten können, es trotzdem immer möglich ist, ein primäres Genre zu ermitteln, da unverkennbare Merkmale existieren.

Die Gliederung ist wie folgt: Die Einleitung befasst sich mit Gedanken bezüglich der Genres und deren Synkretismus. Im Hauptteil werden die zwei Hauptthemen Kameraführung und Lichtgestaltung zunächst genauer bearbeitet und erklärt, wie die Bereiche in der folgenden Arbeit definiert werden. Es werden die Kameraperspektiven und Techniken aufgeführt, ebenso wie zu verwendenden Einstellungsgrößen und Bewegungsarten. Lichttechnisch genauer analysiert werden die im Spielfilm benutzten Ausleuchtungsmethoden und die erforderlichen Werkzeuge. Darauf folgen die Kapitel, in denen die drei Genres Horror, Action und Komödie zunächst definiert werden und dann auf die jeweiligen Besonderheiten der Kameraführungen und Lichtsetzungen individuell eingegangen wird. Der Text wird mit Abbildungen zur visuellen Erläuterung begleitet. Hiernach werden die Genres verglichen, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufgelöst, was in einem Fazit resultiert.

Diese Art der Gliederung macht die Arbeit übersichtlich und hilft dem Leser zu navigieren, da diese "Blockabfertigung" der Themen nach jedem Paragraphen zu einem kurzen Fazit kommt und somit die gegebenen Informationen leichter zu verarbeiten sind.

Die wissenschaftliche Relevanz dieser Bachelorarbeit besteht darin, dass die prägenden und aufgrund dessen unverkennbaren Differenzen zwischen den Genres ermittelt werden. Das Ziel ist eine interessant zu lesende und informative wissenschaftliche Bearbeitung, wobei besonderen Wert auf die klare Verständlichkeit und nachvollziehbare Strukturierung gelegt wird. Der Leser soll diese Arbeit mit dem Gefühl aus der Hand legen, etwas über die komplexen Zusammenhänge der Genres in Bezug auf Lichtgestaltung und Kameraführung gelernt zu haben.

1.1 Genres und ihr Synkretismus

Frau Dr. Nörenberg, Mitarbeiterin der deutschen Filmförderanstalt (FFA) verfasste im Jahre 2010 im Rahmen der Auswertung einer Studie über das Genreangebot in deutschen Kinos folgende These:

„Unter Filmgenres werden Gruppen an Filmen verstanden, die vordefinierte Gemeinsamkeiten aufweisen. Sie dienen in erster Linie als Verständigungskategorie zwischen Filmemachern und Publikum. An die einzelnen Genres sind bestimmte Erwartungshaltungen für die Rezeption eines Films geknüpft. Die Gemeinsamkeiten sind dabei variabel und vielfältig definierbar.“²

Ähnlich argumentiert Dr. Jörg Schweinitz, Professor und Leiter des Seminars für Filmwissenschaft an der Universität Zürich, in seiner Arbeit *'Genre' und lebendiges Genrebewußtsein*. Er legt dar, dass Versuche, Genres „theoretisch befriedigend auszuarbeiten, sie logisch und gleichzeitig empirisch einwandfrei zu bestimmen, auf erhebliche Schwierigkeiten“³ stoßen können und schlussfolgert, dass Genres einen fließenden Übergang zu haben scheinen. Daraus folgt, dass es entsprechend schwer ist, Spielfilme der heutigen Zeit rein nach Genres wie Horror, Komödie und Action zu kategorisieren. Dieser These wird in Verbindung mit dieser Arbeit zugestimmt und als Grundlage verwendet, da es dem heutigen Zeitgeist entspricht, Hybridgenres zu nutzen, um die Zielgruppen von Produktionen zu maximieren.

Andererseits zeigt jedes Genre bestimmte Erkennungsmerkmale, die es dem Publikum erlauben, selbige zu unterscheiden: Ein Film, der vorsätzlich bei seinem Publikum Unbehagen und Angstgefühle generiert, ist als ein Horrorfilm zu verstehen, wohingegen eine humorvolle Handlung auf eine Komödie schließen lässt. Sollten diese Aspekte jedoch in einem Film kombiniert werden, spricht man von Genresynkretismus, der Verwendung von Merkmalen multipler Genres in einem einzelnen Kunstwerk.

Dieses Prinzip wird speziell bei teureren Produktionen angewendet und hat den Vorteil, dass sie theoretisch eine größere Zielgruppe ansprechen und somit ein größeres Publikum besitzen und mehr Einnahmen generieren werden. Dies bedeutet, dass eine Horrorkomödie den Geschmack der Horrorfilm- und Komödien-Konsumenten treffen wird, da der Film Aspekte aus zwei verschiedenen Genres beinhaltet. Jedoch führt diese Vorgehensweise letztendlich zu dem Problem, dass es schwierig wird, das jeweilige

2 Vgl. Nörenberg 2010: 4. *Filmgenres 2007 bis 2009 - Eine Auswertung zum Genreangebot in deutschen Kinos und zur Genrevielfalt deutscher Filme*, 20.11.2013

3 Vgl. Schweinitz 1994: 106. *'Genre' und lebendiges Genrebewußtsein - Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft*, 25.11.2013

Hauptgenre eines Films zu definieren, da heutzutage viele Produktionen versuchen, ein breites Spektrum an Genres abzudecken. So entstehen Spielfilmproduktionen, die Aspekte aus Fantasie, Abenteuer, Romantik, Drama und Action aufweisen.

In dieser Arbeit wird zugrunde gelegt, dass die analysierten Spielfilme ebenfalls genrebedingten Synkretismus beinhalten, jedoch nur zu einem verhältnismäßig geringen Grad. Diese Tatsache wiederum macht einen direkten Vergleich möglich.

2 Hauptteil

2.1 Erläuterung der methodischen Vorgehensweise

Bereits zu Beginn der Arbeit wurde dem Leser der Begriff und die Definition von Genre näher gebracht und sich mit dem Problem auseinandergesetzt, welches Frau Dr. Nörenberg und Prof. Jörg Schweinitz diesbezüglich ansprechen. Der Hauptteil beinhaltet eine detaillierte Ausarbeitung der Themengebiete Kameraführung und Lichtgestaltung mit dazugehörigen Unterpunkten, die zur Verständlichkeit der folgenden Passagen beitragen sollen. Darauf folgen einzelne Kapitel, in denen dem Leser systematisch die Genres Action, Komödie und Horror vertraut gemacht werden, wobei viele der angesprochenen Themen durch Abbildungen genauer erläutert werden.

Nach dem Hauptteil kommt die Analyse der gewählten Spielfilme, die jeweils einem der drei Genres angehören, wobei erneut die Kameraführung und Lichtgestaltung im Fokus stehen. Auch hier wird jedes Ergebnis, gemäß Empirischer Forschungsmethoden zur Auswertung von visuellen Daten, mit Abbildungen belegt und dem Leser verständlich gemacht. Zuletzt wird ein Vergleich zwischen den erarbeiteten Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Genres mit dem Fokus auf die beiden Themengebiete vorgenommen, die daraus gezogenen Schlüsse werden im Fazit präsentiert.

2.2 Kameraführung

In jedem Genre des Spielfilms ist die Führung der Kamera ein essenzielles erzählerisches Element, da sie die Handlung auf subtile Weise durch ihre Kadrierung und Bewegung unterstützt und aus einem visuellen Standpunkt den Zuschauer miteinbezieht. Dies bedeutet, dass die Kamera den Bildinhalt bestimmt und begrenzt und somit die Blicke und die Aufmerksamkeit des Publikums auf den gewünschten Inhalt fokussieren kann.⁴ Für diese Arbeit wird das Gebiet der Kameraführung in drei Kategorien unterteilt: Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen.

⁴ Vgl. Mascelli 1998: 180.

2.2.1 Kameraperspektive

Die Kameraperspektive ist die Position der Kamera in Relation zum abgefilmten Objekt und dem daraus resultierenden Winkel. Diese daraus geschaffenen Perspektiven können Emotionen hervorrufen und die Wahrnehmung des Publikums beeinflussen.⁵

Die Normalsicht, bei der die Kamera auf der gleichen Höhe steht wie das gefilmte Objekt, üblicherweise auf der Augenhöhe einer Person, ist die am häufigsten verwendete Perspektive, da sie unsere bereits gewohnten Sehgewohnheiten nachahmt.

Die Aufsicht, auch Obersicht genannt, wird erzeugt, indem die Kamera von einer erhöhten Position aus herab filmt. Dies wird genutzt, um dem Publikum die Orientierung zu ermöglichen und weitere Figuren zu etablieren, jedoch auch psychologisch, um das Dargestellte schwächer, unterwürfig und ohnmächtig wirken zu lassen.

Die Untersicht hingegen, bei der die Kamera weit unterhalb der Höhe der gefilmten Gegenstände liegt, erzeugt die Illusion, dass gezeigte Gegenstände beeindruckender, mächtiger und unbezwingbar wirken. Sie wird auch verwendet, um ungewollte Vorder- und Hintergründe zu vermeiden, beispielsweise bei nachträglichen Dreharbeiten, doch hauptsächlich, um die optischen Achsen zwischen zwei Objekten oder Figuren zu verzerren und so das räumliche Neupositionieren zu ermöglichen.

Eine extreme Variation der Untersicht wird Frosch-Perspektive genannt, die Kameraposition ist hier meist sehr nahe am Boden.

Die Schrägsicht oder auch „Dutch-Angle“ genannt, wird durch eine seitliche Neigung der Kamera erzeugt und wird meistens genutzt, um eine unbehagliche und verstörende Stimmung zu erzeugen, weil die daraus resultierenden Winkel den menschlichen Sehgewohnheiten widersprechen.

Die sogenannten Point-of-View Shots kommen zum Einsatz, um dem Publikum zu ermöglichen, das Geschehene aus der Perspektive einer Figur mitzuerleben und sie somit in die Handlung hineinzusetzen. Diese Illusion wird erzeugt, indem die Kamera aus einem subjektiven Winkel das Geschehen filmt und meist darauf eine Einstellung als Auflösung folgt, die zeigt, aus wessen Blickwinkel der Zuschauer das Geschehen betrachtet hat, falls dies nicht bereits vorher aus einem logischen Zusammenhang hervorgegangen ist. Dieser subjektive Blickwinkel kommt zum Einsatz, um zu verdeutlichen, wie hoffnungslos unterlegen ein Protagonist ist, in dem er mit starker Untersicht kombiniert wird.

5 Vgl. Mascelli 1998: 150.

Der erste Film, bei dem diese Technik durchgehend eingesetzt wurde, war *Die Dame am See* (Originaltitel: *The Lady in the Lake*) im Jahre 1947, in dem die Kamera ausschließlich den Blickwinkel der Hauptfigur Philip Marlowe verkörperte. Weitere prominente Beispiele sind das 1997 erschienene Musikvideo „Smack My Bitch Up“ der britischen Big-Beat-Gruppe *The Prodigy* und Gaspar Noés 2009 veröffentlichter französische Spielfilm *Enter the Void*, beides Werke, die visuelle Effekte benutzen, um den Einfluss diverser Drogen auf die menschliche Wahrnehmung zu verdeutlichen. Weitere Besonderheiten bezüglich der Kamerabewegungen bei Point-of-View-Shots wird in den dazugehörigen Kapiteln aufgegriffen.



Abbildung 1: Der Point-of-View Shot aus dem Wald heraus erzeugt eine Beastcam Einstellung im Horrorfilm *Solstice*.⁶

Eine weitere Variation der Einstellung aus der Subjektiven ist die sogenannte Beastcam, welche in Sequenz 1 von *Solstice* verwendet wird.⁷ Diese zeigt bevorzugt die Perspektive des Antagonisten, meist ein Monster oder eine Kreatur (Beast - englisch für Bestie), die aus dem Verborgenen heraus etwas beobachtet. Dabei wird die Kamera situationsbedingt hektisch geschwenkt und gerollt, um die Bewegungen der Figur nachzuahmen. Durch den Einsatz von Effekten in der Postproduktion wie das Verzerren des Bildausschnitts, der Verwischung und Vignettierung der Bildränder oder einer Farbkorrektur können auf kreative Weise die Limitationen des jeweiligen Blickfeldes der Figur dem Zuschauer näher gebracht werden.

Unterschiedliche Kameraperspektiven machen es Filmschaffenden möglich, die Wahrnehmung des Zuschauers maßgeblich zu beeinflussen, da bestimmte Blickwinkel zu Objekten oder Figuren deren Wirkung und Aussage verändern können.

⁶ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 42

⁷ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 1

2.2.2 Einstellungsgrößen

Einstellungsgrößen befassen sich mit der Relation des Objektes zum Bildrand und schöpfen aus dem daraus geschaffenen Effekt des erzählerischen Elements und der Orientierung im bespielten Raum.

International arbeiten viele Filmschaffende, indem sie zwischen acht verschiedenen Größen unterscheiden: Dem extremen Detail, welches beispielsweise die Iris eines Schauspielers bildfüllend zeigt, der Nahen und der Halbnahen (auch ein Close genannt), welche verschiedene Grade einer detaillierten Aufnahme eines Objektes als Ganzes darstellen, der Amerikanischen, die eine Figur bis zu ihren Knien zeigt, der Halbtotalen, der Totalen und der Extrem Totalen, welche benutzt werden, um in ihrem Maß die Umgebung zu zeigen.

Jedoch stellen Einstellungsgrößen nur Orientierungshilfen dar, die Namensgebung variiert regional meist stark und der Übergang ist fließend, je nach Präferenz des Kameramanns oder Regisseurs. So ist beispielsweise die amerikanische Einstellung im englischen Sprachraum als Three Quarter Shot bekannt und nicht zu verwechseln mit der Halbnahen Einstellung (Medium Shot), welche eine Person von der Hüfte aufwärts zeigt, anstatt die Knie miteinzubeziehen.⁸

Ebenfalls kann die Kadrage Empfindungen verdeutlichen: wird beispielsweise ein Schauspieler aus der Totalen gezeigt, wirkt er klein und ungeschützt, was vermuten lässt, dass seine Isolation und Verlorenheit zur Schau gestellt werden soll. Sollte die Kamera stattdessen ein Objekt mit einer extremen Nahaufnahme zeigen, wirkt die Einstellung klaustrophobisch und erdrückend.

Daraus folgt, dass es mit richtig gewählten Einstellungsgrößen nicht nur möglich ist, die Aufmerksamkeit des Zuschauers in einem bestimmten Bereich des bespielten Raums zu fokussieren, sondern auch die psychologische Verfassung der jeweils gezeigten Figur zu verdeutlichen.

8 Vgl. Allary Film, Einstellungsgrößen, 2.11.2013

2.2.3 Die Kamerabewegung

"Und gerade auf diesem Gebiet [Kamerabewegung] hat der Film einige ihm ganz eigene Wahrheiten entdeckt, denn die Kontrolle über die Perspektive des Zuschauers durch den Filmmacher ist der Hauptunterschied zwischen Film und Bühne."⁹

Die Bewegung der Kamera erfolgt auf zwei verschiedene Arten: Durch Fahrten auf den drei räumlichen Achsen und Schwenks. Sie sind dazu gedacht, die im Film geschaffene Illusion der Teilnahme des Zuschauers zu festigen und gleichzeitig dessen Aufmerksamkeit durch die Veränderung der Bildkomposition zu lenken. Besonders Fahrten sind ein beliebtes Mittel, die Bedeutung eines Objektes oder einer Figur durch eine subtile Hin- und Wegfahrt zu unterstreichen und gleichzeitig Dynamik im Bild zu erschaffen.¹⁰

Der Vertigo-Effekt

Ebenfalls unter Namen "Travelling back-zooming in" und "Schärfentiefefahrt" bekannt, stellt er die Sehgewohnheiten des Zuschauers in Frage und wird genutzt, um die von einer Figur gefühlten abnormalen Sinneseindrücke dem Publikum zu verdeutlichen. Zum ersten Mal wurde er in Alfred Hitchcocks Film *Vertigo – Aus dem Reich der Toten* im Jahre 1958 eingesetzt, um die Höhenangst des Protagonisten zu porträtieren. Irmin Robert, der als der Erfinder dieses Effektes gilt, war damals am Set als Bildregisseur der zweiten Einheit tätig. Der Vertigo-Effekt wird generiert, indem die Kamera eine Fahrt auf das Motiv hin oder weg vollführt, während gleichzeitig ein Zoomobjektiv die Veränderung des Bildwinkels ausgleicht und somit die perspektivische Verzerrung ausgleicht.¹¹

Durch horizontale sowie vertikale Kameraschwenks können die Blicke des Zuschauers kontrolliert werden und machen es möglich, trotz naher Einstellungsgrößen, ein bewegliches Objekt im Bildausschnitt zu halten. Hektische Kamerabewegungen werden benutzt, um dem Zuschauer eine Actionszene zu verdeutlichen, während langsame Kamerafahrten und Schwenks gebraucht werden, um ruhigere Momente der Handlung zu unterstützen.

9 Vgl. Monaco 1995: 97

10 Vgl. Mercado 2010: 143. Chapter: Dolly Shot

11 Vgl. Allary Film, Vertigo-Effekt, 2.11.2013

An diesem Punkt gilt es zu erwähnen, dass der gewollte Effekt einer Einstellung durch dramaturgische Elemente drastisch alteriert werden kann. Faktoren wie Musik, Soundeffekte, Bildinhalt, Kadrierung und Handlung können eine statische Einstellung (in der keinerlei Bewegung seitens der Kamera existiert) heiter, bedrohlich, unbehaglich oder entspannend wirken lassen.

Involvierte Technik

Je nach geplanter Kamerabewegung ist das vorausgesetzte Filmequipment aufwendig aufzubauen und schwierig einzusetzen. Eine Kamerafahrt mit einem Dolly, egal in welche Richtung, verlangt fast immer den Aufbau von Schienen, was bei Untergründen wie Waldböden und dergleichen sehr aufwendig ausfallen kann, da diese im Vorhinein durch Unterbauten präpariert werden müssen. Daher setzt die bereits angesprochene Vertigo-Fahrt genaueste Koordination innerhalb des Kamerateams voraus und muss unter Umständen mehrere Male geübt werden.

Kranfahrten setzen komplizierte Aufbauten voraus und dürfen nur von einer Crew durchgeführt werden, die sich mit dem jeweiligen Kranmodell auskennt und mit den örtlichen Gegebenheiten und der allgemeinen Sicherheit am Set vertraut ist. Schwereres Equipment wie der Jib-Arm oder Duo Jib, ein schwenkbarer Kranaufsatz für einen Dolly, sollte möglichst beim Verleiher noch auf Vollständigkeit geprüft und unter Anleitung aufgebaut werden.

Die heutzutage sehr beliebte Handkamera, auch *action-cam* genannt, wird benutzt, um Unruhe und Panik in der Bildgestaltung zu generieren und erinnert teilweise an Point-of-View-Shots, da sich bei beiden Techniken die Einsatzzwecke überschneiden.

Die erläuterten Aspekte der Kameraführung, darunter die Kameraperspektiven der Auf- und Untersicht, verschiedene Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen wie Fahrten und Reißschwenks, werden in den folgenden Analysen der Spielfilme zum Einsatz kommen und sollen erneut aufgegriffen werden.

2.3 Beleuchtungstechniken

Dieses Kapitel wird sich mit den Beleuchtungstechniken in Spielfilmen auseinandersetzen und auf die Verwendung und Auswirkung von Lichtfarben eingehen.

Es ist zwar bekannt, dass bei modernen Spielfilmen überwiegend die Farbgebung des Bildmaterials in der Postproduktion bei der Farbkorrektur (englisch: color grading) entschieden wird, jedoch sollte an den Drehorten bereits mit einem entsprechend farbigen Lichtkonzept gearbeitet werden, da es folgende Vorteile birgt: Finale Lichtverhältnisse können die Schauspieler beeinflussen und helfen ihre Rollen wirklichkeitsgetreuer zu verkörpern. Gemeint ist damit, dass ein Happy End sich in goldenen Farben einfacher spielen lässt, als es in einem bleichen Grau der Fall wäre. Ebenfalls zu bedenken ist, dass diese Methode die hohen Kosten der Postproduktion verringern können.

Die Ausleuchtung eines Motivs ist ein weiterer kreativer Aspekt, der es Filmschaffenden ermöglicht, dem bespielten Bild dramaturgische Elemente zuzuschreiben. Im Film charakterisiert das Licht die Schauspieler und den bespielten Raum durch seine jeweilige Stärke oder Schwäche, seine Farbe, den Einfallswinkel und die dadurch generierten Schatten.

Daraus folgt, dass in der Regel durch sorgfältig gewählte Ausleuchtungen Figuren in ihrer Rolle unterstützt werden, wie etwa der Protagonist des Actionfilms, welcher Attribute wie Kompromisslosigkeit, Zielstrebigkeit und Unbeugsamkeit in sich vereint, nur mit harten Lichtkanten, Schlagschatten und entsprechend dramatischen Lichtfarben eingeleuchtet wurde, wie in Sequenz 1 von *Repo Men* gut zu beobachten ist.¹²



Abbildung 2: Action-Held Ausleuchtung in *Repo Men*.¹³

¹² Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 1

¹³ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 22

Auf die gleiche Weise können durch weiches Fülllicht und warme Lichtfarben Charaktere mit positiver Gesinnung porträtiert werden. Die gestalterischen Möglichkeiten eines Beleuchters sind nur durch seinen Zugriff auf das Equipment begrenzt und können zahlreiche beeindruckende Effekte generieren: Gloriolen, die erzeugt werden durch das starke Beleuchten der von der Kamera abgewandten Seite eines Objektes, lassen ein Objekt mystisch oder heilig wirken, wohingegen der Lichteinfall von unten ein Gesicht dämonisch und verzerrt wirken lässt. In Sequenz 1 der Komödie *Zu scharf, um wahr zu sein* kommt eine oft benutzte Technik zum Einsatz, das sogenannte Augenlicht. Hier wird die Figur optisch belebt, indem ein fokussiertes Spitzen-Licht, von unter dem Kamerahorizont kommend, in die Augen des Schauspielers strahlt und dem Zuschauer unterbewusst einen Fokuspunkt gibt.¹⁴



Abbildung 3: Subtiles Augenlicht in *Zu scharf, um wahr zu sein* belebt die Figur und gibt einen visuellen Fokuspunkt bei Close-Ups.¹⁵

Bei der Lichtgestaltung im Film wird zwischen drei verschiedenen Ausleuchtungen unterschieden: Low-Key, High-Key und Normal. Der Low-Key verwendet tiefe Schatten, um das Bild dunkel und kontrastreich zu halten und wenige Objekte oder Figuren durch starke Lichtquellen in Szene zu setzen. Beim High-Key besitzt das Bild eine überdurchschnittliche Grundhelligkeit, wohingegen bei der Normalausleuchtung die Lichtverhältnisse ausgeglichen sind und dazu dient, eine natürliche Lichtsituation nachzustellen.

Ein mit hellem Fülllicht gefluteter Raum hat rein von der atmosphärischen Aussage her zu bedeuten, dass er aufgrund seiner guten Einsehbarkeit nichts zu verheimlichen hat und als sicher zu betrachten ist. Derselbe Raum, dunkel ausgeleuchtet und viele Schatten beinhaltend, entfaltet stattdessen eine geheimnisvolle und bedrohliche Wir-

¹⁴ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 1

¹⁵ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 27

kung, da nicht klar zu erkennen ist, was er verbirgt. Damit werden die menschlichen Urinstinkte für Gefahr angesprochen.

In vielen Spielfilmen und Serien wird ebenfalls mit zwei starken Lichtkanten gearbeitet, die meist eine Figur in Gesprächssituationen und einer nahen Kadrierung von der linken und rechten Bildkante einrahmen und als komplette Ausleuchtung dienen. Sie schaffen Definition im Gesicht und lassen sich zeitsparend in Studios und an Außendrehorten einsetzen und rekonstruieren. Aufgrund dieser schnellen Einsetzbarkeit war es für ein Genre mit vielen Szenen wie dem Action-Film ein logischer Schritt, diese Art der Ausleuchtung zu adaptieren.



Abbildung 4: Barszene aus Repo Men: Das eingesetzte Kantenlicht definiert das Gesicht des Protagonisten und imitiert die Lichtquellen der Räumlichkeiten.¹⁶

Auch schafft der Einsatz von Lichtkanten ein erzählerisches Element, da die unterschiedlichen Lichtfarben die Anwesenheit von Fenstern und anderen Lichtquellen imitieren. So etwa suggeriert die Lichtgestaltung in Sequenz 2 von Repo Men (Abbildung 4), dass hinter dem Protagonisten eine Lichtquelle existiert, die sich wenige Einstellungen später als die Beleuchtung der Sängerin in der Bar herausstellt.¹⁷

Die im Spielfilm bevorzugt verwendeten Ausleuchtungen charakterisieren und unterstützen die Figuren in ihrem Spiel, sei es durch den Einsatz von Kantenlicht, einer Low-Key Ausleuchtung oder der Aufhellung wichtiger Objekte und tragen so maßgeblich als erzählerisches Element bei.

¹⁶ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 14

¹⁷ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 2

2.4 Horrorfilm

Das Genre des Horrors bedient sich der Urängste des Menschen, wie etwa dem Paranormalen, Unbekannten und somit potenziell Gefährlichen. Oft sind es Kreaturen, die entweder spärlich erforscht oder gänzlich fiktiv sind. Auch der Schauplatz eines Horrorfilms wird mit Absicht und im Hinblick auf den psychologischen Effekt beim Rezipienten gewählt. Dies sind vorzugsweise Orte, die ebenfalls durch menschliche Instinkte vorbelastet sind. Tiefe Gewässer, dunkle Wälder und Friedhöfe generieren automatisch Abwehrreflexe wie Angst, Abscheu und Ekel.

Dank der technischen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte bietet sich das Medium Film zur visuellen Ausarbeitung genannter Themen besonders gut an und es überrascht daher nicht im Geringsten, dass der Horrorfilm zu einer der beliebtesten Genres weltweit zählt. Das vorwiegend angesprochene Publikum besteht laut Gerhard Mayer aus jungen Erwachsenen; die These wird genauer in seiner Arbeit *Die Faszination Jugendlicher an Horrorfilmen*¹⁸ folgendermaßen erläutert:

*"Das fiktive ‚Austesten‘ des negativen Pols könnte für die Ablösung von den Vorstellungen der Eltern, für die Ausbildung eines eigenen Wertesystems und damit für die Ausbildung einer eigenen Identität, aber auch für die psychische Hygiene eine wichtige Bedeutung haben. Moderne Horrorfilme bieten hierzu ein breites Angebot allen denkbaren Formen und Intensitätsgraden, und auch das wird einen gewichtigen Teil zur Faszination vieler Jugendlicher an diesem Genre beitragen."*¹⁹

Mayers These klingt plausibel, da sich viele Horrorfilme mit moralischen Wertesystemen (Was ist richtig, was ist falsch?) auseinandersetzen, die prominente Saw-Reihe ist nur eines der Beispiele. Es geht jedoch für den (in diesem Falle jungen) Zuschauer nicht nur um die Ausbildung der eigenen Moralvorstellungen, sondern ebenfalls um die Erforschung und Überwindung eigener Grenzen. Darunter fallen natürliche Reaktionen wie Ekel und Angst, welche zur Genüge in Splatterfilmen behandelt werden. Dies wiederum lässt vermuten, das junge Erwachsene die angestrebte Zielgruppe dieser Produktionen sind.

Dies führt uns zu der Frage, wie der "Horror" in den heutigen Produktionen durch die Hilfe von Kameratechniken und Lichtsetzung kreiert wird. Seine Machart erinnert stark

¹⁸ Laut seiner Angabe ist der Aufsatz eine Modifikation seiner Dissertation *Risse im Alltäglichen. Die Rezeption okkultur Darstellungen in Filmen*. (Frankfurt am Main: Peter Lang, 2000)

¹⁹ Mayer 2000: 23.

an Szenen, in denen es in Actionfilmen zu turbulenten Handlungsabläufen und kinetischen Auseinandersetzungen zwischen zwei Objekten (generell Action genannt) kommt. Verschiedene Faktoren, wie etwa eine dramatische Ausleuchtung verbunden mit einer Kamerabewegung und entsprechende Musik, müssen kombiniert werden, um den gewünschten Effekt wie Schock oder Abscheu beim Publikum zu erzielen. Dabei spielt der Einsatz von Licht eine ganz besondere Rolle, wie bereits in vorherigen Kapiteln aufgegriffen wurde. Nils Ehrling schrieb in seiner Abhandlung über die Verwendung von Licht in Mario Bavas Horrorfilmen folgendes:

*"Der Horrorfilm der sechziger Jahre arbeitete noch nicht mit expliziten und schockierenden Elementen wie zum Beispiel der besonders in den siebziger Jahren erfolgreiche Splatterfilm. Als Bava Filme drehte, war die Gestaltung von schauriger Atmosphäre mit Hilfe des Lichts wichtig. Ihm gelang es, wie kaum einem anderen, Angst durch kleine aber präzise Lichteffekte zu erzeugen."*²⁰

Eine erwähnenswerte Entwicklung für den Horrorfilm war die Erfindung des Farbfilms. Von nun an konnten farbige Schauplätze und Akteure, nicht zu vergessen der Einsatz von Lichtfarben, dazu beitragen, das Publikum zu verängstigen. Ehrling meint dazu:

*"Die Entwicklung des Farbfilms brachte der Filmindustrie und damit auch den Regisseuren neue Möglichkeiten. Im Bezug auf das Horrorgenre bedeutete dieser technische Fortschritt vorrangig, dass von nun an das Blut nicht mehr nur ein schwarzer Brei auf der Leinwand war, sondern in einem knalligen Rot zu sehen war."*²¹

Die Verwendung von Farben war ein entscheidender Faktor, um einer Szene Licht und kameratechnisch ihre Wirkung zu verleihen, da ab diesem Zeitpunkt gezeigte Figuren durch ihre Farben einen stärkeren Bezug zur Wirklichkeit hatten und somit das Publikum mehr ansprachen. Heutzutage funktionieren viele Horrorfilme nur durch starke Unterstützung ihrer Farbgebung, um gewünschte Stimmungen zu erzeugen, wie der Beispielfilm *Solstice* in später folgenden Paragraphen belegen soll.

Der Horrorfilm verbindet und nutzt viele Elemente anderer Genres, um den Zuschauer eine Auswahl an emotionalen Phasen während des Films durchlaufen zu lassen. Jede dieser Phasen wird von einer ergänzenden Ausleuchtung und Kameraführung begleitet, um den erzielten Effekt zu verstärken. In den um das Jahr 2010 produzierten Fil-

20 Vgl. Nils Ehrling, Licht und Schatten - La Maschera del Demonio und I tre volti della Paura von Mario Bava, 5.11.2013.

21 Vgl. Nils Ehrling, Licht und Schatten - La Maschera del Demonio und I tre volti della Paura von Mario Bava, 5.11.2013.

men wird zu Beginn eines Horrorfilms üblicherweise der Zuschauer in das Setting (Umgebung der Handlung) des Films eingeführt. Gemäß dem heutigen Trend beginnen Horrorfilme mit zwei verschiedenen Extremen: entweder präsentiert sich die Umgebung vorerst idyllisch und freundlich oder von Beginn an feindselig und unbehaglich. Nach der Exposition folgt unweigerlich der Punkt in der Handlung, an dem eine Bedrohung eingeführt wird. Dies wiederum verändert die Kameraführung und Lichtgestaltung zu ihrer endgültigen Konfiguration, welche so lange benutzt wird, bis der Konflikt gelöst ist. Diese Veränderung ist in der emotionalen Reise und darin involvierten Bildgestaltung der Protagonistin aus dem Horrorfilm *Solstice* gut zu erkennen. Die Darstellerin beginnt den Film mit skeptischem Optimismus, ihre Hoffnungen werden durch warme Lichtfarben und weite Einstellungen verdeutlicht.²² Der Hauptteil des Films handelt von Grauen und Verwirrung, dargestellt durch dunkle Grün- und Grautöne.²³ Das Ende des Films zeigt die Protagonistin emotional erschöpft aber erleichtert, komplementiert durch bleiches Licht und Nahaufnahmen ihres Gesichtes.²⁴



Abbildung 5: Von Links nach Rechts die verschiedenen Stimmungen: Optimismus, Entsetzen und Erleichterung.^{25, 26, 27}

22 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 2

23 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 3

24 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 4

25 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 10

26 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 77

27 Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 80

2.4.1 Die Kameraführung bei Horrorfilmen

Der Horrorfilm hat im Laufe seiner Geschichte eine ganz eigene Kameraführung entwickelt, auch wenn sie viele Aspekte beinhaltet, die man aus anderen Genres kennt: Soll die Handlung schnell voranschreiten, so ähnelt sie der eines Actionfilms, während die Kameraführung bei erzählerischen Teilen, wie etwa der Exposition, an die einer Komödie erinnert.

Der Reißschwenk ist eine oft benutzte Kamerabewegung in Horrorfilmen und besteht aus einem sehr schnellen Schwenk von einem Bildobjekt zum nächsten. Er wird so schnell ausgeführt, dass der Bildraum zwischen den Einstellungen durch Bewegungsunschärfe nicht erkennbar ist. Im Horrorfilm wird er als plötzliche Aufmerksamkeitsverlagerung verwendet und endet im Allgemeinen auf einem erschreckenden Bild, was den gewollten Schreckmoment herbeiführt.

Die bereits genannte Beastcam allerdings ist ein Stilmittel, welches aufgrund seiner unheimlichen Wirkung fast ausschließlich in diesem Genre benutzt wird, da die Cam in anderen Genres wie der Komödie meistens eine parodierende Wirkung besitzt.

Erwähnenswert ist ebenfalls, dass es in diesem Genre auffällig oft zu Kameraeinstellungen auf den Rücken einer Figur (öfters des Protagonisten) kommt, meist aufgelöst in einer voyeuristischen Point-of-View Perspektive. Ein prominentes Beispiel ist Hitchcocks *Psycho*: In der bekannten Szene im Bad duscht sich Marion Crane nichtsahnend, während sich von hinten der Mörder Norman Bates nähert, wobei nur dem Zuschauer die nahende Gefahr dank der Kameraeinstellung bewusst wird. Der eigentliche Horror entsteht im Kopf des Zuschauers dank der Illusion der Hilflosigkeit der Opfer und der eigenen Unfähigkeit, diese vor der Bedrohung zu warnen.

2.4.2 Die Lichtgestaltung bei Horrorfilmen

Kein anderes Genre stützt sich so fundamental auf die visuell unterstützende Rolle der Lichtgestaltung, um einen Eindruck von Realität zu generieren, wie der Horrorfilm. Jeder Aspekt des Beleuchtens, von bestimmten Lichtfarben bis hin zu dramatisierenden Schatten und Lichtkanten, kann, richtig eingesetzt, die Stimmung einer Szene im Horror grundlegend verändern und die geplante Schreckwirkung herbeiführen, während der falsche Einsatz sie ausbleiben lässt. Da, wie bereits angesprochen, schlechte Lichtverhältnisse und folglich der verminderte Sichtbereich des Protagonisten und/oder

des Zuschauers zu Unbehagen und der Entwicklung von Angstgefühlen führen kann, überrascht die allgegenwärtige Präsenz von tiefen Schatten und Dunkelheit keineswegs. Ebenfalls gern gebrauchte Elemente sind Nebel, Untiefen und Architektur bedingte visuelle Einschränkungen, wie etwa der ungewisse Raum hinter der Biegung eines Korridors.

Die bevorzugt verwendeten Lichtfarben im Horrorfilm sind Grün, Blau und Rot. Das Grün, welches Verwesung, Pestilenz und Unreinheit repräsentiert, wird entsprechend oft an unangenehmen Schauplätzen wie etwa Verliesen, Gefängniszellen, Operationsälen und Psychiatrien verwendet.



Abbildung 6: Die blassen Lichtfarben in *Solstice* signalisieren dem Zuschauer durch einen Blaustich eine kalte und unheimliche Atmosphäre.²⁸

Der Einsatz von blauem Licht hat wiederum den Vorteil, dass ein Drehort zwar beleuchtet werden kann, jedoch nur geringfügig an Grundhelligkeit gewinnt. Die Farbe Blau wird daher oft eingesetzt, um dem Zuschauer Mondschein und eine späte Tageszeit zu verdeutlichen. Kühles blaues Licht erzeugt visuell Kälte im Bild und kann gespielter emotionaler Distanz zu mehr Glaubhaftigkeit verhelfen, wie Sequenz 5 in *Solstice* zeigt.²⁹ Rotes Licht bekommt man seltener zu sehen, meist wird es in Situationen angewendet, in denen Stress und Aggressivität porträtiert werden soll. Die sonstigen Assoziationen von rotem Licht, wie Wärme und Liebe, wirken in diesem Genre oft fehl am Platz, wenn nicht juxtaposiert angewendet. Jedoch ist nicht nur die Farbe des verwendeten Lichts von Bedeutung, sondern auch der verwendete Einfallswinkel. Eine Figur, die von unterhalb des Augenhorizonts Licht bekommt, entfaltet eine ganz andere

²⁸ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 62

²⁹ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 5

Wirkung als mit traditioneller Ausleuchtung oder mit Licht aus dem Hintergrund. Daher gilt: Je tiefer die Lichtquelle liegt, desto steiler ist der Winkel, mit dem die Lichtstrahlen auf eine Oberfläche treffen und desto mehr Schatten werden generiert. Eine kantige Beschaffenheit des Objektes oder beispielsweise markante Gesichtszüge eines Darstellers verstärken diesen Effekt, ebenso wie das Vermeiden zusätzlicher Lichtquellen oder Diffusionsfolien auf dem besagten Hauptlicht, welche die erzeugten Schatten abschwächen könnten.

Dies führt dazu, dass, den Einsatz von Licht betreffend, Low-Key Ausleuchtungen mit der Verwendung von tiefen Schatten zu einem Erkennungsmerkmal des modernen Horrorfilms geworden sind.

2.5 Actionfilm

Als eines der populärsten Genres erfreut sich der Actionfilm seit den frühen Jahren der Filmgeschichte bemerkenswerter Geldmittel und der Beliebtheit bei den Zuschauern. Die bekannte online Datenbank *The Internet Movie Database* (besser als IMDb bekannt), die eigenen Angaben zufolge „the world’s most popular and authoritative source for movie, TV and celebrity content“ ist, unterstützt diese These durch ihre Zusammenstellung der weltweit erfolgreichsten Filme und ihrer Einspielsummen von Kinotickets, von denen die Mehrzahl Actionfilme sind.³⁰

Je mehr man sich mit der Entwicklung des Actionfilms in den letzten Jahren beschäftigt, desto klarer zeichnet sich ein Schema ab, das in keinem anderen Genre so ausgeprägt zu sein scheint: Der Actionfilm assimiliert Elemente anderer Genres wie der Komödie, dem Drama und Sciencefiction, um ein größeres Publikum erreichen zu können.³¹ Beispiele derartiger Filme sind *Scott Pilgrim vs. The World*, welcher Action, Abenteuer, Animation und Komödie in sich vereint³² und *Suckerpunch* mit Fantasie, Action, Animation und Drama.³³ Genannte Filme beinhalten aufeinander folgende Actionsequenzen mit einem ungewöhnlich dichten Handlungsstrang, der auf einen humorvollen oder tragischen Einschlag zurückzuführen ist.

30 Vgl. Fuchs 2007: 59. Der Actionfilm als potenzielle Ersatzreligion Jugendlicher: Eine explorative Untersuchung religiöser Funktionen im Actionfilm. 10.11.2013

31 Vgl. Fuchs 2007: 60. Der Actionfilm als potenzielle Ersatzreligion Jugendlicher: Eine explorative Untersuchung religiöser Funktionen im Actionfilm. 10.11.2013

32 Vgl. IMDb.com 2010. *Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt*. 24.11.2013

33 Vgl. IMDb.com 2011. *Sucker Punch*. 24.11.2013

Dieser Aspekt macht es jedoch schwierig, wie bereits erwähnt wurde, Filme mit multiplen Genres spezifisch zuzuordnen. Grundsätzlich wird jedoch davon ausgegangen, dass ein Film, der überdurchschnittlich viele aufwendig inszenierte Actionszenen beinhaltet, auch als solcher gewertet wird, trotz weiterer Merkmale des Genres Horror oder Drama.

2.5.1 Die Kameraführung bei Actionfilmen

Der Actionfilm ist am abhängigsten von einer professionellen und dynamischen Kameraführung, verglichen mit anderen Genres, da er von der glaubwürdigen Umsetzung der jeweils gezeigten Actionsequenzen lebt.

Die Action wiederum, welche sich aus einer Mischung aus rasch voranschreitender Handlung, animierender Musik und effektvoller Kameraführung zusammensetzt, ist das Erkennungszeichen des so treffend benannten Action-Films. In einem Spielfilm wird Action erzeugt, indem mehrere der genannten Faktoren zeitgleich auf das Publikum wirken, je mehr, desto größer der geschaffene Effekt. Vor allem die entsprechende Führung der Kamera hilft die geschaffene Spannung aufrecht zu erhalten und bietet eine Fülle gestalterischer Möglichkeiten, die Szene aufzulösen, ohne dem Publikum das Interesse zu nehmen.

Je nach Drehbuch besteht der daraus resultierende Film aus einer Anzahl dieser Action-Sequenzen, welche Verfolgungsjagden, Schießereien oder Nahkämpfe sein können. Jede dieser Szenen folgt wiederum ihrem eigenen Schema an Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen, die benutzt werden, um die Szene glaubhaft erscheinen zu lassen. Beispielsweise beinhalten Verfolgungsjagden viele Bewegungen der Kamera, um Spannung zu erzeugen, die bei einem Feuergefecht vorzugsweise eher durch schnelle Schnitte und Kadrage generiert wird.

Besonders in Kampfszenen auf engstem Raum ist die Führung der Kamera hektisch gestaltet, beinhaltet viele Reißschwenks und kadriert in den meisten Fällen handelnde Figuren sehr groß ins Bild (Close-Up-Shots), um dem Zuschauer die Orientierung zu erschweren. Dies lässt die Konfrontation realer wirken, da durch die unmittelbare Nähe zum Geschehen das Publikum sich stärker involviert fühlt.

In inszenierten Handgemengen wird, ähnlich wie im Horrorfilm in Schock-Momenten, oft auf unkonventionelle Kamerawinkel zurück gegriffen, um einen abwechslungsreichen Strom an Bildern zu schaffen. Viele davon stellen sich bei genauerer Betrachtung

als simple Zwischenschnitte heraus, welche beispielsweise einer Faust beim Schlag folgen und starke Bewegungsunschärfe aufweisen. Ebenfalls gerne benutzt werden kurze Point-of-View-Shots, welche meist aus der Sicht des Opfers einer Aktion geschossen werden und dadurch ebenfalls primär dazu dienen, den Zuschauer miteinzubeziehen.

Aus diesen Beobachtungen folgt rein hypothetisch, dass die Kameraführung bei Actionfilmen die menschlichen Sehgewohnheiten in einer gleichwertigen Konfrontation im realen Leben nachahmt, um die Szene noch authentischer wirken zu lassen.

2.5.2 Die Lichtgestaltung bei Actionfilmen

Viele Actionfilme folgen, wie auch der Beispielfilm dieser Arbeit *Repo Men*, bei seiner Lichtästhetik einem bestimmten Grundprinzip, welches wir von anderen Genres bereits kennen: Es übernimmt unter anderem die Aufgabe des Charakterisierens und macht es dem Zuschauer möglich, bereits in der ersten Szene nach der Einführung für eine Figur ein psychologisches Profil zu erstellen und sie somit einordnen zu können. Dies bedeutet (wie bereits im Kapitel über generelle Beleuchtung erwähnt wurde), dass ein Schauspieler, der beispielsweise die Rolle des tapferen und unerschrockenen Helden spielt, auf eine Art eingeleuchtet sein wird, die seine Attribute verkörpern. Im Fall von *Repo Men* charakterisieren in Sequenz 3 eine harte Ausleuchtung und die kalten Lichtfarben den Protagonisten.³⁴ Die Lichtstärke kann je nach Szene und gewünschtem Effekt, ganz ähnlich wie im Horrorfilm, stark variieren. Meistens handelt es sich um eine starke, klare Lichtsetzung (gepaart mit monotonen Hintergründen,) um ein klares Bild zu erschaffen, welches dem Zuschauer hilft, Details der Handlung zu erfassen. Ein Beispiel dafür findet sich in Sequenz 4 von *Repo Men*.³⁵ Das Gegenteil wird durch schwaches Licht erreicht, welches oft mit starken Farbstichen kombiniert wird, um eine Stresssituation (meistens daher durch die Lichtfarbe Rot unterstützt) darzustellen.

Erwähnenswert ist ebenfalls, dass in Szenen mit lebhafterer Handlung (der Action) kontrastreichere Bilder mit vielen Schlagschatten benutzt werden, da damit dem Zuschauer, trotz der bereits angesprochenen Kameraführung, ein Fokuspunkt im bespielten Raum gegeben wird, um schneller auf Handlungen der Figuren reagieren zu können.

³⁴ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 3

³⁵ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 4



Abbildung 7: In *Repo Men* dienen kontrastreiche Ausleuchtungen mit starken Lichtkanten der Orientierung des Zuschauers und somit als visuelle Anker.³⁶

Daraus folgt, dass die Lichtgestaltung bei Actionfilmen, bis auf die eher seltene "Weichzeichnung" sanftmütiger Figuren, größtenteils aus charakterisierend harten Ausleuchtungen mit starken Lichtkanten und den dazugehörigen Schatten besteht, da dieses Genre für Figuren kennzeichnend ist, die Attribute wie Unbeugsamkeit und Zielstrebigkeit besitzen.

2.6 Komödie

Die Komödie, bekannt auch als das Lustspiel, ist im kinematographischen Sinne ein Film mit humorvoller Handlung, in dem es nicht unüblich ist, dass die menschlichen Schwächen Ziel des Spottes werden und es ein Happy End gibt. Das Genre ist in drei Kategorien zu unterteilen: Die Charakterkomödie, welche eine Figur mit lachhaften Eigenschaften beinhaltet (*Men in Black*, *Der Diktator*), die Situationskomödie, die von einer Aneinanderreihung unglücklicher Ereignisse handelt (*Hangover*) und die Typenkomödie, in der eine Gruppe mit bestimmten Attributen im Fokus der Handlung steht. (*Oursourced*, *Türkisch für Anfänger*, *Kebab Connection*). Die zuletzt genannte Kategorie befasst sich meistens mit kulturellen Klischees wie markante Sprachrhythmen, Traditionen und religiöse Praktiken von Minderheiten einer Gesellschaft.³⁷ Um Humor in Spielfilmen vermitteln zu können, müssen verschiedene Faktoren zutreffen, ähnlich wie bei der Gestaltung von Action-Sequenzen in einem Actionfilm. Der Zuschauer sollte mit

³⁶ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 99

³⁷ Vgl. Deutschsprachige Literatur 2011. Fachbegriffe: Komödie. 24.11.2013

einer Symphonie aus visuellen und akustischen Signalen emotional angesprochen werden, was das koordinierte Zusammenspiel verschiedener Arbeitsbereiche der Bildgestaltung und Musik unerlässlich macht.

Hinzu kommt, dass das humoristische Verständnis eines Menschen stark von Faktoren wie seiner Erziehung, Erfahrungen und der Zugehörigkeit einer Kultur abhängen. Dies führt dazu, dass jede Person seinen eigenen Humor entwickelt. Trotzdem wird davon ausgegangen, dass es universale Auslöser gibt, die einen positiven Effekt auf den Zuschauer haben, wie beispielsweise ein Lächeln oder das Durchleben eines glücklichen Moments innerhalb der Handlung. Diese Auslöser werden gezielt eingesetzt, um die Komödie für eine größere Zielgruppe rezeptiv zu machen.

2.6.1 Die Kameraführung bei Komödien

Im allgemeinen ist die Kameraführung in Komödien für ihre Ruhe und Übersichtlichkeit bekannt, womit dem Zuschauer die Möglichkeit gegeben wird, die Handlung und somit den transportierten Humor zu verstehen und genießen. Jegliche Einstellungen sind darauf konzipiert, die Pointe einer Szene herauszuarbeiten. Sollte es daher von Vorteil sein, das Publikum einen Gegenstand genau betrachten zu lassen, so folgt auf selbigen ein Detail-Shot. Auch kommt es in Komödien auffällig oft zu halbnahen und nahen Einstellungen, da es wichtig ist, das Gesicht der Figur, und somit die zur Schau gestellten Emotionen, zu zeigen. Zum Etablieren eines Drehorts werden bevorzugt langsame Fahrten verwendet, welche sich meist gleich darauf durch einen Umschnitt auf eine Figur zentrieren, um den Zuschauer in die sich entwickelnde Geschichte einzuführen und signalisiert, dass sich die Figur in dem jeweils davor gezeigten Ort befindet. Bei Gesprächen zwischen zwei Personen wird üblicherweise die Kamera statisch belassen und der Dialog durch langsamere Schnitte gelöst, außer in Momenten, in denen rasche Schwenks der Kamera oder schnelle Schuss-Gegenschuss Situationen zu der Pointe beitragen.

Ganz anders als bei Genres wie dem Actionfilm oder Horror, ist die Kamera bei der Komödie nicht darauf ausgelegt, den Zuschauer in die Szene hineinzusetzen, sondern lediglich Zeuge einer humorvollen Handlung zu sein. Die Kamera bewegt sich passiv und voyeuristisch, fängt die Szene ein, ohne selbst involviert zu sein. Daher bekommt man Point-of-View-Shots und Reißschwenks eher selten zu sehen, außer der Film ist ein Genre-hybrid, wie beispielsweise eine Action- oder Horrorkomödie.

2.6.2 Die Lichtgestaltung bei Komödien

Damit die Komödie Erfolg beim Publikum hat, muss eine emotionale Bindung und Interesse beim Zuschauer für den Protagonisten hergestellt werden. Dies kann durch die Beleuchtung unterstützt werden, indem bei den vorgegebenen Schlüsselszenen die Lichtfarbe die vom Schauspieler gespielten Emotionen untermalt und amplifiziert. Daher ist meistens zu Beginn des Films die Ausleuchtung hell, warm und freundlich, um, ähnlich wie in Horrorfilmen, einen idyllischen Zustand zu signalisieren. Im Laufe des Films wird sich, je nachdem, welcher Handlungspunkt erreicht ist, das Licht verändern, um die angestrebte Stimmung zu generieren. Folglich wird im Moment des emotionalen Tiefpunktes einer Komödie, meist gegen Ende des Films und kurz vor der positiven Konklusion des letzten Spannungsbogens, das Licht dunkler ausfallen. Die eingesetzten Lichtfarben sollen je nach Handlung und Kontext dramatisch, unangenehm und kalt auf das Publikum wirken, wie in Sequenz 2 von *Zu scharf, um wahr zu sein* gut zu beobachten ist.³⁸



Abbildung 8: Tragische Ausleuchtung: Die kalte Lichttemperatur spiegelt die innere Verzweiflung des Protagonisten wieder und ist somit für den Zuschauer klarer zu erkennen und nachzuvollziehen.³⁹

Das Licht charakterisiert durch seinen Einfall die Figuren, den Drehort und schreibt ihnen daher Attribute zu, die sie ohne die richtige Ausleuchtung dem Publikum nicht hätten signalisieren können. Folglich ist ein erfahrener Beleuchter von größter Wichtigkeit, um eine erfolgreiche Komödie zu produzieren, da das Publikum den emotionalen Höhen und Tiefen des Protagonisten auch visuell folgen können muss.

³⁸ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 2

³⁹ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 82

3 Filmanalysen

3.1 Action-Film: Repo Men

Laut der Webseite Kino.de ist *Repo Men* ein "Futuristischer Actionthriller über einen ehemaligen Zwangsvollstrecker für eine Organspenderfirma, der in die Fänge der eigenen Organisation gerät."⁴⁰ Der Film erlebte seinen Kinostart am 19.3.2010, wurde mit einem Budget von 32 Millionen Dollar produziert und ist nicht zu verwechseln mit dem Kult-Hit *Repo Man* aus dem Jahre 1984.

Gemäß der bereits erwähnten These, dass Actionfilme sich Elementen anderer Genres bedienen, wird dieses Exemplar als Science-Fiction Actionthriller mit viel schwarzem Humor behandelt. Der Film spielt mit Kontrasten und Widersprüchen, da viele der Figuren zu Anfangs sehr leger mit dem Thema des Tötens umgehen. Die Kombination aus unbeschwerter Musik, einer heiteren Farbgebung und teilweise humorvollen Dialogen führt dazu, dass einige Szenen von ihrer Inszenierung her zu Anfangs an eine Komödie erinnern.⁴¹

Die Kameraführung in den vielen Actionsequenzen ist beeindruckend bewerkstelligt und lässt kinematographisch nichts zu wünschen übrig. Durch viele raffiniert umgesetzte Kamerafahrten bekommt die Handlung eine deutlich spürbare Geschwindigkeit, wie etwa in den vielen Verfolgungsjagden zu Fuß und Einstellungen, in dem der Protagonist mit seinem Dienstwagen rasant durch die engen Straßen der Stadt fährt.⁴² Ebenfalls fällt auf, dass in manche Einstellungen die Nahkämpfe weiter kadriert worden sind, als es normalerweise üblich wäre, da viele Szenen gleich mehrere Antagonisten beinhalten und die daraus resultierende Choreographie sich besser entfalten kann.⁴³

Im Gegensatz zu vielen anderen Actionfilmen aus dem Jahr 2010, wie etwa *Robin Hood* oder *Kampf der Titanen*, sind die Kamerabewegungen bei *Repo Men* größtenteils ruhiger als es der damalige Trend zur Handkamera vorgab. Dies resultiert in dem Effekt, dass der Protagonist praktisch jederzeit in Kontrolle der jeweiligen Situation wirkt, was wiederum der dargestellten Gewalt eine gewissen Hemmungslosigkeit verleiht und die Handlung leger wirken lässt.

⁴⁰ Vgl. Kino.de 2011. *Repo Men* Filmkritik. 28.10.2013

⁴¹ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 5

⁴² Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 6

⁴³ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 7



Abbildung 9: Eine weite Einstellung lässt die dominante Pose des Protagonisten machtvoller und die Situation kontrollierend wirken.⁴⁴

Auffällig bei der Lichtgestaltung von *Repo Men* ist, dass den gesamten Film hindurch die Figuren im Fokus der Handlung durch harte, bleiche Lichtkanten eingeleuchtet werden, welche in nur wenigen Fällen die Farbnuancen wechseln, je nachdem in welcher Umgebung sie sich befinden. Am Anfang des Films hält sich der Protagonist vorwiegend an zwielichtigen Schauplätzen und in den Bürogebäuden seiner Firma auf, Umgebungen, die ihn in bestimmte Farben tauchen. Abbildung 10 gibt verschiedene Beispiele unterschiedlicher Farbgebungen. Die jeweils verwendeten Lichtfarben sind Stimmungsträger und helfen, die Schauplätze der Handlung zu charakterisieren. Das klinisch-bleiche Licht der Firmenräume personifiziert die kalte Unmenschlichkeit, mit der die Union geführt wird und setzt einen starken Kontrast zu den täglichen Arbeitsumgebungen der *Repo Men*. Der hinzukommende ständige Wechsel von warmen Erdtönen und sterilem Weiß sorgt für visuelle Abwechslung, trotz wiederholter Handlungen wie etwa Dialoge, Kampfsequenzen oder Autofahrten.

⁴⁴ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 98



Abbildung 10: Umgebungsbedingte Ausleuchtung des Protagonisten in *Repo Men*.^{45, 46, 47}

Daraus folgt, dass es in *Repo Men* sich nicht um eine emotional bedingte Ausleuchtung bei der Verwendung von Farben handelt, obwohl der Protagonist im Laufe des Films eine Bandbreite an Emotionen ähnlich einer Komödie durchläuft, sondern einer Situationen, was eine weitere Parallele zum Horrorfilm darstellt.

Die Bar-Szene in *Repo Men* ist ein gutes Beispiel für die bereits angesprochene effektive Ausleuchtung von Einstellungen durch zwei Lichtkanten (Siehe Abbildung 11). Der Protagonist ist nah kadriert und als Fokuspunkt im Schärfebereich gehalten. Der Kopf seines Kollegen wird noch im Anschnitt gezeigt, um einen Vordergrund zu generieren und das Bild plastischer wirken zu lassen, unterstützt durch die Unschärfe der verschiedenen Bildebenen. Der Hintergrund besitzt ebenfalls mehrere Lichtquellen, jedoch sind diese dunkler gehalten, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers nicht von dem Protagonisten zu lenken. Dieser empfängt eine starke Lichtkante von hinten auf die rechte Körperhälfte, ebenso wie eine weichere Aufhellung von links der Kamera.⁴⁸ Dieser Einsatz der Zwei-Punkt Ausleuchtung mit unterschiedlichen Stärkegraden der Kanten hat eine ungemein unterstützende Wirkung im erzählerischen Sinne, da (entgegen der üblichen Ausleuchtung in Action-Filmen) es die Gesichtszüge der Figur in ein weiches Licht taucht. Dies ist insofern hilfreich, da in dieser Szene der Schauspieler eine emotionale Wandlung vollführt.⁴⁹

45 Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 65

46 Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 22

47 Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 104

48 Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 8

49 Vgl. Malkiewicz 1986: 118. Chapter: Combining hard and soft lighting.



Abbildung 11: Ein gutes Beispiel einer Zwei-Punkt Ausleuchtung mit jeweils einer weichen und harten Lichtkante.⁵⁰

Gut zu sehen ist gleichermaßen, dass sein Kollege im Vordergrund durch die selben Lichtquellen ausgeleuchtet wird wie der Protagonist. Dies ist erkennbar an den Lichtfarben und dem Diffusionsgrad der Kanten, weshalb er sich neutral in das Bild einzufügen scheint, ohne den Zuschauer abzulenken. Ebenfalls ein ständig wiederkehrendes Element der Ausleuchtung im Action-Film *Repo Men* ist die Arbeit mit starken Kontrasten und tiefen Schatten, wodurch manche Szenen aussehen, als stammen sie aus einem Film Noir. In diesen Einstellungen wurde mit nur wenigen, starken Lichtquellen gearbeitet, die daraus resultierenden Lichtkanten wurden durch steilere Einfallswinkel zusätzlich verschärft, wodurch sie nur die erhabensten Details erleuchten.⁵¹



Abbildung 12: Starke Kontraste und Schlagschatten lassen bestimmte Szenen wie einen Film Noir wirken.^{52, 53}

⁵⁰ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 14

⁵¹ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 9

⁵² Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 22

⁵³ Vgl. Universal Pictures 2010, Minute 14

Es wird davon ausgegangen, dass diese Art der Ausleuchtung gewählt wurde, um visuell die zynisch-pessimistische Narration des Protagonisten aus dem Off zu vervollständigen und gilt somit als erzählerisches Element. Hinzu kommt, dass die Ausleuchtungen mit minimalen Lichtquellen die Blicke des Zuschauers fokussieren, ihm Details verwehren und durch die resultierende Spannung die Szenen bedrohlicher wirken lässt (Abbildung 12, links).⁵⁴

Repo Men präsentiert sich als solider Actionfilm, da die Umsetzung von aufwendigen Action-Sequenzen im Vordergrund stehen, obwohl jeweils Handlung und Dialoge Aspekte aus den Genres Drama und Komödie enthalten. Die Kamera löst die Szenen meisterhaft auf, während das Licht dabei hilft, die transportierte Action als erzählerisches Element zu unterstützen.

3.2 Komödie: Zu scharf, um wahr zu sein

Jim Field Smiths Komödie *Zu scharf, um wahr zu sein* (Originaltitel: *She's Out of My League*) erschien am 29. April 2010 in den deutschen Kinos und hatte ein geschätztes Budget von 20 Millionen US-Dollar.⁵⁵

Mit seiner Portion Romanze ist dieser Film geradezu das Vorzeigebispiel des Genres Komödie, da aufgrund seines romantischen Einschlags Produktionen dieser Art von der Handlung bis hin zur Besetzung, abgesehen von kleineren Variationen, einem festgelegten Schema zu folgen scheinen. Carsten Baumgardt von der FILMSTARTS.-de-Redaktion meint dazu:

*"Ein Höchstmaß an Vorhersehbarkeit macht dem Genre der romantischen Komödie regelmäßig zu schaffen. Deshalb greifen Filmemacher immer öfter zu radikalen Mitteln und peppen ihren Liebesreigen mit aberwitzigen Ausgangsideen auf, [jedoch] verbreitet „Zu scharf, um wahr zu sein“ gute Laune, die nur durch einige überflüssige Genrestandards getrübt wird."*⁵⁶

Von der Kameraführung und Lichtgestaltung her gesehen enttäuscht der Film keineswegs mit einem vorbildlichen Repertoire an abwechslungsreichen Bildern und Einstellungen, die sich im Zuge dieser Arbeit anhand der vorgegebenen Aspekte problemlos analysieren und zuordnen lassen. Bei genauerer Deduktion fällt auf, dass beide Bereiche maßgeblich dazu beitragen und zuständig sind, dem Zuschauer den transportier-

⁵⁴ Vgl. Universal Pictures 2010, Sequenz 10

⁵⁵ Vgl. IMDb.com, 2010: *Zu Scharf, um wahr zu sein*.

⁵⁶ Vgl. Carsten Baumgardt, 2010: *Zu Scharf, um wahr zu sein*.

ten Humor zu vermitteln. Dies führt zu folgender Frage: Wodurch genau unterstützt und bereichert die Kameraführung und Lichtgestaltung den humorvollen Erzählstil einer Komödie und wie werden diese Bereicherungen erzielt?



Abbildung 13: Die Kamera separiert beide Schauspieler im Raum durch Unter- und Aufsicht und beschreibt die Machtverteilung innerhalb des Gesprächs.^{57, 58}

Viel Bewegung und verschiedenste Kameraperspektiven verstärken den Effekt der verspielten Erzählung von *Zu scharf, um wahr zu sein*, was zur Folge hat, dass es dem Zuschauer vom Beginn an möglich ist, sich auf die positive Stimmung des Films einzustellen. In vielen Szenen ist gut zu beobachten, dass die Einstellungen so gewählt wurden, dass sie die Pointe unterstützen.

Eine Szene gleich zu Beginn des Films befasst sich mit der Verdeutlichung von Machtverhältnissen, um die Figuren einzuführen. (Abbildung 13) Der Protagonist besucht seine Ex-Freundin und schildert ihr, dass er noch Gefühle für sie habe, wird jedoch zurückgewiesen. Die Führung der Kamera ist so gewählt, dass sie dem Zuschauer effektiv vermittelt, wie sehr die Freundin zu diesem Moment dem Protagonisten emotional überlegen ist. Dies wird bewerkstelligt, indem er aus der Aufsicht gezeigt wird, worauf eine Einstellung auf die Ex-Freundin mit starker Untersicht folgt. Da beide Figuren an der Kamera vorbeischaun, handelt es sich bei den Bildern jedoch nicht um einen Subjektive des anderen Gesprächspartners. Die Figuren generieren durch ihren Blickkontakt eine Handlungsachse, welche zur Orientierung beiträgt und von der Kamera erst übersprungen wird, als eine dritte Figur in das Gespräch einsteigt. Zu diesem Zeitpunkt

⁵⁷ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 3

⁵⁸ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 3

folgt zum ersten Mal eine Totale des Raumes und verdeutlicht, wie vertieft beide Figuren in die Konfrontation mit ihrer jeweiligen Zuneigung und Ablehnung sind.

Auch die Ausleuchtung spiegelt den emotionalen Zustand des beklagenswerten Protagonisten wieder. Ein schwaches, farbloses Kantenlicht nimmt der Szene viel des noch in der vorherigen Szene transportierten Optimismus und lässt das Bild dunkler und die Farben matschig wirken.⁵⁹



Abbildung 14: Panorama-Shot, die Kamera bewegt sich von den Figuren weg und eröffnet ein weiteres Blickfeld zum Abschluss der romantischen Montage.^{60, 61}

Wie in vielen anderen romantischen Komödien gibt es auch in *Zu scharf, um wahr zu sein* eine Montage, welche ganz traditionell kurz vor der Eskalation der Handlung stattfindet und den Zuschauer in eine gute Stimmung versetzen soll. Besagte Montage fasst in einer zwanzig Sekunden Spanne durch raschen Bildwechsel die positiven Situationen zusammen, welche die Hauptfiguren miteinander durchleben. Die Kamera ist immer in Bewegung und komplementiert die animierende Musik, während das Licht die Figuren dank warmer Lichtfarben von ihrer besten Seite zeigt und ebenfalls zur heiteren Stimmung beiträgt, wobei das Paar immer im Zentrum der Aufmerksamkeit des Zuschauers bleibt. Am Schluss der Montage kommt es zu einer Panoramaeinstellung, in der die Kamera sich von den beiden Hauptfiguren wegbewegt, an Höhe gewinnt und einen romantischen Ausblick über die Stadt gewährt. Rein hypothetisch betrachtet, sollte sich die Kamera auf einem Dolly befinden, welcher sich auf Schienen in einer

59 Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 3

60 Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 64

61 Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 64

Kurvenfahrt von der Brüstung wegbewegt. Die Kamera ist jedoch ebenfalls durch einen Jib-Arm oder Duo Jib (welche im Kapitel fürameratechnik erwähnt worden sind) auf dem Dolly befestigt worden, welcher den Schwenk und Höhengewinn der Kamera ermöglicht. Diese Einstellung ist aufgrund des technischen Aufwands und der vorausgesetzten Fähigkeiten des Kameramanns und ersten Assistenten eine Herausforderung und die geschaffene Fahrt ist ein würdiger Abschluss der Montage und leitet den Zuschauer geschickt in die nächste Phase des Films über.⁶²



Abbildung 15: Positive Ausleuchtung: Der Protagonist wird durch weiches Licht mit wärmeren Farben ausgeleuchtet um eine gehobene Stimmung zu symbolisieren.⁶³

Der positive Wendepunkt des 2. Aktes im Film *Zu scharf, um wahr zu sein* verändert den Protagonisten und seine Umgebung grundlegend. Dies bezieht sich auch auf das verwendete Licht, da er ab diesem Punkt mit deutlich weichen Lichtkanten versehen wird, die sein Profil vorteilhafter aussehen lassen und die Proportionen verschönern.

Auch die verwendete Farbe ist nun viel wärmer und verdeutlicht die positive Richtung, die der Film eingeschlagen hat. Dies wiederum beeinflusst in Verbindung mit der Musik und der Handlung das Publikum, welches sich in diesem Moment emotional auf die Geschichte einlässt und miterlebt.⁶⁴

Die Romantikszenen von *Zu scharf, um wahr zu sein* ist sehr aufwendig inszeniert, da sie beim Publikum ein Gefühl der rechtmäßigen Belohnung auslöst, unmittelbar bevor es zum Konflikt kommt und dadurch für entsprechende Dramatik sorgt. Die in der Abbildung gezeigte Szene benutzt weiches Kantenlicht, das durch den Einsatz von Diffu-

⁶² Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 4

⁶³ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 64

⁶⁴ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 5

sionsfolien vor den jeweiligen Hauptlichtquellen nochmals gestreut wurde und deshalb die Körperformen betont. Dies entfaltet einerseits die sinnliche Wirkung des gezeigten weiblichen Körpers, andererseits, getreu der Komödie, unterstreicht es außerdem die fehlende körperliche Präsenz des Protagonisten, was einen Kontrast und somit visuell für ein humorvolles Element in der Szene sorgt. Die vorsätzlich verwendete Lichtfarbe Weiß wiederum verdeutlicht die unschuldigen Absichten beider Figuren und erzeugt ein komfortables Gefühl der Reinheit beim Publikum, was die Familienfreundlichkeit des Films unterstützt.



Abbildung 16: Die detaillierte Romantik Ausleuchtung beinhaltet weiches Kantenlicht und Diffusionsmedien, wobei der Hintergrund dunkel gehalten wird.⁶⁵

Es fällt ebenfalls auf, dass nur die Schauspieler eingeleuchtet wurden, während der Hintergrund dunkel bleibt. Dies hat den Effekt, dass sich die Figuren noch weiter im Bild abheben und somit die volle Aufmerksamkeit des Zuschauers besitzen werden.

Der Einsatz von Diffusionsfiltern vor den Objektiven der Kamera in dieser Szene bewirkt, dass das gewünschte Bild eine Weichzeichnung oder Schleier bekommt.⁶⁶ Das einfallende Licht wird gestreut, was Unreinheiten der Haut und dergleichen abschwächt, ohne sonstige Details zu verwischen. Auch reduzieren die Filter den Kontrastumfang und somit die Schattentiefe des Bildes.⁶⁷

Kurz nach der Eskalation verändern sich die Lichtfarben grundlegend, um den veränderten emotionalen Zustand der Figuren wieder zu spiegeln. In den folgenden Szenen handelt es sich um das direkte Gegenstück zum vorherigen positiven Höhepunkt. An-

⁶⁵ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 77

⁶⁶ Vgl. Malkiewicz 1986: 112. Chapter: Lighting a scene

⁶⁷ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 6

statt einer hellen, warmen Ausleuchtung wird nun diffuses, bleiches Licht eingesetzt und die Bilder sind dunkler als bisher gewohnt. Im Vergleich zu anderen Genres ist die erzeugte Stimmung jedoch noch immer als freundliche zu bezeichnen, da dem Zuschauer die Hoffnung auf ein positives Ende in einer Komödie nie genommen werden soll.



Abbildung 17: Die dramatische Ausleuchtung wird durch bleiche Lichtfarben und niedrigere Grundhelligkeit vervollständigt.^{68, 69}

In Abbildung 17 ist ebenfalls zu erkennen, dass die Kamera das Geschehen aus einer ungewohnt großen Distanz zeigt, da die Einstellungen weiter als bisher kadriert wurden, was ein Gefühl von Verlorenheit beim Zuschauer auslösen soll. Ebenfalls interessant ist der Kamerahorizont im Teil der Szene der weiblichen Figur (linke Hälfte): Er befindet sich auf ihrer Augenhöhe, auffällig nahe am Boden, was erneut einen Versuch darstellt, das Publikum den emotionalen Tiefpunkt der Figur durchleben zu lassen.⁷⁰

In den letzten Einstellungen des Films wird, ganz traditionell zum Ende des 3. Aktes, ein Happy End inszeniert. An dieser Stelle einer Komödie soll der Zuschauer Erleichterung und Zufriedenheit verspüren und das Kino mit dem Gefühl verlassen, der Film sei emotional befriedigend gewesen. Deshalb werden in dieser Szene nochmals alle Register gezogen, die den Bereichen Licht und Kamera zur Verfügung stehen, um der Komödie einen beflügelnden Schluss zu geben.

Beginnen wir mit der Kameraführung: Eine langsame Fahrt von den zwei Hauptfiguren weg signalisiert dem Zuschauer, dass die Erzählung sich dem Ende zuneigt. Die

⁶⁸ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 82

⁶⁹ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 82

⁷⁰ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 7

Schärfe bleibt dabei jedoch die gesamte Fahrt über auf dem Paar, da sie den Fokuspunkt (oder auch Point-of-Interest genannt) im Bild darstellen sollen. Begleitet wird diese Fahrt mit Musik, die ebenfalls ein Ende der offiziellen Handlung suggeriert, während beide Hauptfiguren für die Dauer der Szene nur auf einem Punkt stehen bleiben, während dutzende Komparsen an ihnen vorbei gehen.



Abbildung 18: In der abschließenden Happy End Ausleuchtung sind die zwei Hauptfiguren dank Ausleuchtung und Tiefenschärfe der Fokuspunkt im Bild.⁷¹

In dieser Einstellung ist zwar eine normale Grundhelligkeit vorhanden, um einen regulären Flughafen darzustellen, doch nur die Protagonisten wurden mit einer Aufhellung versehen (siehe Abbildung 18). Dies geschieht erneut nur, um bis zuletzt die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf ihnen zu halten, womit die Ausleuchtung erneut als erzählerisches Element genutzt wird. In diesem Fall besteht die Lichtgestaltung aus einer starken Lichtquelle von rechts oberhalb des Bildrandes, um als zusätzliches Fülllicht zu dienen und ein starkes Kantenlicht auf seiner Schulter und den Rücken zu generieren. Zudem geben die sichtbaren Schatten darüber Auskunft, wo genau im Raum sich das Licht befinden muss und dass die Lichtquelle stark durch Diffusionsfolien gestreut wird.⁷²

Der Spielfilm *Zu Scharf, um wahr zu sein* überzeugt in den Bereichen Licht und Kamera aufgrund eine fehlerlosen technischen und kreative Umsetzung. Als ein gutes Beispiel einer familienfreundlichen Komödie ermöglicht der geringen Maß an Genresynkretismus den Vergleich mit anderen Produktionen.

⁷¹ Vgl. DreamWorks SKG 2010, Minute 98

⁷² Vgl. DreamWorks SKG 2010, Sequenz 8

3.3 Horrorfilm: Solstice

Der US-Amerikanische Horrorfilm *Solstice – You cant bury the truth* (eng. *Sonnenwende – Du kannst die Wahrheit nicht beerdigen*) von Regisseur Daniel Myrick (*The Blair Witch Project*) ist der dritte Spielfilm, der im Rahmen dieser Arbeit auf seine Kameraführung und Lichtgestaltung analysiert wird. Er wurde ausgewählt, weil er ebenfalls aus den Jahren um 2010 stammt und unter Berücksichtigung von Aspekten wie dem Verlauf der Handlung her gesehen wenige Elemente anderer Genres beinhaltet und somit als Horrorfilm mit wenigen Abweichungen vom Grundkonzept gehandelt werden kann.

Solstice beginnt wie viele andere Filme diese Genres und eine jüngere Zielgruppe ansprechen sollen: Mehrere Jugendlichen beider Geschlechter versuchen in einer geographisch abgelegenen Gegend Urlaub zu machen. Am Anfang ist die Atmosphäre der Bilder freundlich, es folgen viele idyllische Landschaftsaufnahmen, um den Prozess der Reise darzustellen. Die Musik sorgt für eine optimistische Stimmung, während die Figuren durch ihre Dialoge erreichen, dass sich der Zuschauer vorerst auf eine friedliche Handlung einlässt. Die Lichtfarben sind hell, warm und kontrastreich und ähneln grundlegend den der Einführungen in Komödien wie *Zu scharf um wahr zu sein*, woraus ersichtlich wird, dass beide Arten von Expositionen dem Zuschauer die gleiche visuelle Nachricht vermitteln sollen.⁷³



Abbildung 19: Eine helle, kontrastreiche Ausleuchtung und freundliche Bilder zeichnen Solstices Exposition aus.^{74, 75}

⁷³ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 6

⁷⁴ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 10

⁷⁵ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 4

Wie zu erwarten ist, verändert sich nach der Einführung der Figuren und ihrer neuen Umgebung die Stimmung grundlegend. Die Bilder verlieren an Farbsättigung, während zunehmend unangenehme Töne und Musik die Szenen unterlegen.

Eine kurze Anmerkung zur Musik in *Solstice*: Viel Spannung und viele Schockmomente werden durch die Verwendung von entsprechend eingesetzter Musik und Soundeffekten generiert. Gleichzeitig gibt es jedoch sorgfältig ausgewählte Szenen, die gerade durch fehlende Musik erst ihre Wirkung entfalten.⁷⁶

Es werden im Verlauf der Handlung zunehmend bleiche Lichtquellen in den Farben Blau und Grün eingeführt, vor allem in den vielen Nachtszenen mit simuliertem Mondlicht, während nur noch wenige Bilder die anfänglichen Goldtöne besitzen. Diese Szenen befassen sich dann entweder mit Erinnerungen der Protagonistin oder den wenigen Momenten, in denen andere Figuren ihr seelische Unterstützung geben. Dies zeigt, dass Ausleuchtungen dafür benutzt wurden, den emotionalen Zustand der Figuren widerzuspiegeln und dies dem Zuschauer zu verdeutlichen.

Ein Großteil des Films besteht aus Rückblenden und Visionen seitens der Protagonistin, die benutzt werden, um die Handlung weiter auszukleiden und Erklärungen zu geben. Beide Arten von Situationen besitzen ein ganz eigenes Belichtungs- und Kamera-konzept und machen es dem Zuschauer einfach, diese zu unterscheiden. Handelt es sich um eine Rückblende, sind die Bilder in warmen goldenen und bernsteinfarbenen Tönen gehalten und besitzen eine starke Weichzeichnung, welche durch Diffusionsfilter herbeigeführt wurde. Auffällig ist ebenfalls, verglichen mit anderen Bildern, die stärkere Verwendung von selektiver Schärfentiefe, welche die Blicke des Zuschauers zusätzlich kontrolliert lenken soll.⁷⁷

Es wird davon ausgegangen, dass diese Effekte verwendet wurden, um dem Zuschauer zu verdeutlichen, dass die Protagonistin die Erinnerung, trotz der negativen Ereignisse, sehr zu schätzen scheint.

⁷⁶ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 7

⁷⁷ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 8



Abbildung 20: Starke Weichzeichnung und warme Lichtfarben verdeutlichen Erinnerungssequenzen.^{78, 79}

Die Visionen der Protagonistin folgen, wie bereits erwähnt, einem ganz anderem Kamera und Lichtkonzept als die Rückblenden. Der Übergang geschieht abrupt, es folgt eine Anzahl an dunklen, kontrastreichen Bildern, die durch Zeitraffer schneller als gewöhnlich abspielen und bleiche Grüntöne besitzen, farblich eine Vorahnung bezüglich späterer Handlungsorte. Der gesamte Zeitraum der Visionen wird mit Soundeffekten und dissonanten Tönen unterlegt, was die Desorientierung seitens der Protagonistin zusätzlich verdeutlicht und den Zuschauer verschrecken soll.⁸⁰ Dies bedeutet, dass beide Arten von Szenen die Aufgabe haben, die Handlung zu vervollständigen. Sie entfalten jedoch aufgrund ihrer Lichtgestaltung und Kameraführung eine gegensätzliche Wirkung.

⁷⁸ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 18

⁷⁹ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 18

⁸⁰ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 9



Abbildung 21: Verschieden Farbgebungen schaffen eine visuelle Grenzmarkierung zwischen realen Szenen und Visionen.^{81, 82}

Funktioneller Komplementärkontrast

Die aufeinanderfolgenden Szenen, die das reale Geschehen und die Visionen darstellen sollen, weisen ebenfalls deutliche Unterschiede in den Lichtfarben auf. Die Protagonistin wird durch warmes Licht im orangen Bereich eingeleuchtet, während ihre Visionen eine starke Cyan-Färbung durch eine Farbkorrektur aufweisen.

Doch warum wurde die Farbwahl Cyan und Orange getroffen? Die Nuancen im roten Spektrum des Farbkreises wirken warm auf den Menschen, während Blau und Grüntöne als kälter empfunden werden. Werden diese Farben in einem Bild kombiniert, erzeugt man einen Warm-Kalt-Kontrast. Die in diesen Szenen verwendeten Farben liegen sich auf dem harmonischen Farbkreis gegenüber, was wiederum laut Johannes Itten, einem Schweizer Kunsttheoretiker, einen Komplementärkontrast bildet (siehe Abbildung 22).⁸³

Dieser so geschaffene Kontrast wirkt als visuelle Grenze zwischen den Szenen und stellt folglich eine Orientierungshilfe dar, indem sie dem Zuschauer augenblicklich eine Überschreitung mitteilt.

⁸¹ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 70

⁸² Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 70

⁸³ Vgl. rueckert Art, 2006



Abbildung 22: Der harmonische Farbkreis nach Itten (abgewandelt durch Liedl) eröffnet, das Orange und Cyan einen Komplementärkontrast bilden.⁸⁴

Da der Film eine breite Auswahl an ruhigen sowie hektischen Momenten der Handlung beinhaltet, gestaltet sich auch die Kameraführung entsprechend abwechslungsreich. Bereits die Exposition beinhaltet viele Luftaufnahmen von Landschaften und Kamerafahrten mit langen Schwenks und niedriger Brennweite.⁸⁵ Jede dieser Einstellungen wurde gewählt, um dem Zuschauer einen Eindruck von der Umgebung, in der der Film spielt, zu verschaffen.⁸⁶ Nach der Einführung beginnt sich die Kameraführung zu verändern: In spannenden Momenten bleibt sie statisch oder führt langsame Fahrten aus, um nochmals Druck aufzubauen, bis es zum Schockmoment kommt und mit Reißschwenks eine Paniksituation simuliert wird. Besonders am Schluss kommt es zu vielen Waldszenen, hier fällt auf, dass in den Sequenzen mit viel Bewegung eine große Distanz zwischen der Kamera und den Figuren gehalten wird, um Verlorenheit und Unbehagen zu vermitteln.⁸⁷

⁸⁴ Vgl. rueckert Art, 2006

⁸⁵ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 10

⁸⁶ Vgl. Mercado 2010: 77. Chapter: Establishing Shot

⁸⁷ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 11

Solstice beeindruckt in mehreren Situationen, in denen bereits vorhandenen Lichtquellen geschickt benutzt werden, um interessante Lichtverhältnisse zu kreieren. Ein Beispiel ist eine Nachteinstellung, in der sich die Protagonistin in der Dunkelheit auf ein Auto mit angeschalteten Scheinwerfern zubewegt.⁸⁸



Abbildung 23: Durch die geschickte Nutzung von vorhandenen Lichtquellen werden der Protagonistin in Solstice dramatische Lichtkanten gegeben.⁸⁹

Die Tatsache, dass sie sich dabei im Wirkungsbereich der Lichter aufhält, hat mehrere Gründe: Es erzeugt Spannung in der Szene, denn durch die ihr temporär genommene Sicht ist ihre Umgebung schlechter erkennbar und somit potentiell gefährlich und die vorhandene Lichtquelle wird zu einer dramatischen Ausleuchtung genutzt. Das Resultat ist eine kontrastreiche Kante entlang ihrer Körperkonturen.

Der Horrorfilm *Solstice* beeindruckt mit allen bekannten Stilmitteln des Genres Horror, seien es situativ dramatisierende Einstellungen, Bewegungen und Perspektiven seitens der Kamera oder die psychologisch wirksame Nutzung von Licht, Schatten und Farben. Diese erlauben es durchaus, *Solstice* mit Spielfilmen anderer Genres zu vergleichen.

⁸⁸ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Sequenz 12

⁸⁹ Vgl. Endgame Entertainment 2008, Minute 22

4 Vergleiche

4.1 Gemeinsamkeiten

Die meisten Spielfilmgenres können autark vor einem kritischen Publikum bestehen, da ihre Limitationen und Eigenarten genügend Spielraum lassen, um alle wichtigen Elemente unterzubringen, die ein Film heutzutage in sich vereinen muss, um Erfolg zu haben und seine Produktionskosten zu decken. Auf Elemente wie etwa interessante Entwicklungen bei Figuren, eine ausgefallene Thematik und eine komplexe Handlung wird besonders wert gelegt, da sie dem Zuschauer vielschichtige Unterhaltung bieten können. Einer familienfreundlichen Komödie ist so jedes Werkzeug gegeben, um diese Kriterien zu erfüllen, wie der analysierte Spielfilm *Zu scharf, um wahr zu sein* gezeigt hat.

Da jedoch ein Film neben großem technischen Aufwand auch eine komplexe Handlung besitzen muss, um von einem größeren Publikum angenommen zu werden, bedienen sich viele Produktionen, besonders Actionfilme, bei Aspekten anderer Genres, um eine größere Zielgruppe anzusprechen, was Genresynkretismus führt.

Dies wiederum schafft Parallelen zu anderen Genres, wie der analysierte Actionfilm *Repo Men* zeigt: Manche Szenen, darunter die Exposition, werden durch die Verwendung von Lichtfarben, Musik und Dialogen auf eine Art aufgelöst, die an eine Komödie erinnert. Der jeweilige Einsatz von dynamischen Kamerabewegungen gibt dem Zuschauer jedoch immer wieder zu verstehen, dass es sich um einen Actionfilm handelt. Wie bereits angesprochen, besitzt die Exposition von *Solstice* ebenfalls Attribute einer Komödie, jedoch ist dies nicht auf Genresynkretismus zurückzuführen, sondern als Teil des Horrorfilm Konzepts zu verstehen, zwei Aspekte die nicht verwechselt werden sollten.

Es ist in jedem der ausgewählten Spielfilme sehr gut zu beobachten und wie es auch von professionellen Filmschaffenden zu erwarten ist: die Bereiche Lichtgestaltung und Kameraführung werden primär dazu eingesetzt, die Aussagen der jeweiligen Sequenzen zu verstärken. Es ist durch geschickte Ausleuchtungen möglich, Figuren und Drehorten besondere Attribute zuzuschreiben und Stimmungen in Szenen zu generieren.

Die Kamera wiederum bestimmt den Blickwinkel auf die Handlung und beeinflusst zusätzlich durch Techniken wie Fahrten und Schwenks die Rezeption des Zuschauers.

Die gestalterischen Mittel beim Horrorfilm und der Komödie sind sich vom Grundprinzip sehr ähnlich, da beide Genres mit den Empfindungen des Zuschauers spielen. Daher überrascht es nicht, dass die Komödie sich ihre Exposition, von einem filmästhetischen Standpunkt aus gesehen, mit vielen Horrorfilmen teilt.

Die anfangs gezeigten warmen, freundlichen Bilder sollen den Zuschauer in eine positive Stimmung versetzen und somit rezeptiver für die folgende Geschichte machen. Wo jedoch die Handlung der Komödie nach der Exposition seinen positiven Standpunkt behält, driftet die Handlung des Horrorfilms unweigerlich ins Abscheuliche ab.

Dort wiederum kommen die Parallelen zwischen dem Horrorfilm und dem Actionfilm zu Tage: Der Actionfilm bekennt sich zu effektiven, aber deswegen nicht minder komplexen Methoden der Ausleuchtung, um seine Figuren buchstäblich in das richtige Licht zu rücken. Das größtenteils verwendete harte Licht und die dazugehörigen kalten Farben gelten aus Hilfestellung für den Zuschauer, das Geschehen zu deuten.

Ähnliche Ausleuchtungstechniken werden ebenfalls beim Horrorfilm in Szenen mit rasch ausgeführten Aktivitäten und lebhafter Handlung angewandt. Auch hier verleihen starke Lichtkanten den gewünschten Überblick, jedoch ohne die zuvor generierte Stimmung durch eine zu freigiebige Lichtsetzung zu zerstören. Eine komplettierende Kameraführung rundet die mit Spannung geladenen Bilder beider Genres ab und versucht, ihnen Glaubwürdigkeit zu verleihen, ein immens wichtiger Aspekt, ohne den ihr Konzept nicht funktionieren würde.

4.2 Unterschiede

Trotz vieler Gemeinsamkeiten, teilweise aufgrund von praktiziertem Genresynkretismus, fallen auch diverse Unterschiede bei den drei analysierten Spielfilmen auf:

Die Komödie *Zu scharf, um wahr zu sein* hat sich ohne Zweifel als der flexibelste Genrefilm herausgestellt, da im Laufe des Films in den Bereichen Kameraführung und Lichtgestaltung starke Veränderungen zu beobachten sind. Obwohl, gemäß des Konzepts einer Komödie, das Licht im Film bis zum Schluss positive Qualitäten aufweist, verändern sich die Lichtfarben und Stimmungen gemäß der Emotionen der Figuren. Die in der Komödie benutzte Kameraführung unterscheidet sich ebenfalls grundlegend

von der in anderen Filmen, da sie eine observierende Funktion einnimmt und sich nicht von der Handlung beeinflussen lässt.

Der Horrorfilm *Solstice* wiederum hat zwar sehr viel mit der analysierten Komödie gemeinsam, jedoch zeigt er ein weniger ausgeprägtes Spektrum an Lichtverhältnissen. Dies liegt daran, dass die durch Ausleuchtungen bestimmte Thematiken und Stimmungen beim Horrorfilm beständiger auf den Zuschauer einwirken sollen, wohingegen die Komödie bis zur positiven Konklusion ein Wechselbad der Emotionen für das Publikum darstellt. Die Kameraführung in *Solstice* hat primär die Aufgabe, die durch andere Faktoren (wie Musik und Ausleuchtung) erzeugte Spannung zu amplifizieren und ist folglich involvierter als die Kameraführung der Komödie.

Der Actionfilm *Repo Men* hat sich als Vertreter seines Genres als sehr unflexibel in den Gebieten Kamera und Licht erwiesen, was jedoch auf die Eigenheiten der Actionfilme zurückzuführen und daher zu erwarten ist. Dieser Film verspricht dem Zuschauer eine bestimmte Form der Unterhaltung, darunter eine einfache Handlung, mühelos einzuordnende Figuren und ein gewisses Arsenal spektakulärer Stunts und kinetischer Ereignisse, die wiederum das Interesse erhalten und die Handlung vorantreiben. Diese scheinbar vorgegebenen Aspekte ergeben sich aus der Erwartungshaltung des Zuschauers und führt zur Schöpfung von Figuren, die den Erwartungen gerecht werden können. Der Actionfilm setzt sich größtenteils aus einer Reihe von Actionszenen zusammen und arbeitet mit sogenannten Set-Pieces, vorgegebenen Hindernissen, welche die Figuren im Verlauf der Handlung durchlaufen und zu kinetischen Ereignissen führen, was wiederum dem Zuschauer als Unterhaltung dient. Viele dieser Vorgänge lassen sich nur durch den Einsatz der Kamera und involvierten Effekten visuell ausarbeiten und effektiv umsetzen, weswegen eine gewisse Abhängigkeit zum Medium Film besteht. Dies wiederum stellt einen weiteren Unterschied zur Komödie und dem Horrorfilm dar, die sich auf einer Bühne ebenfalls behaupten könnten.

5 Fazit

Die These, dass jedes Filmgenre eigene Erkennungsmerkmale entwickelt hat, die sich ebenfalls auf die Kameraführung und das Belichtungskonzept auswirken, hat sich im Rahmen dieser Arbeit insofern bewahrheitet, dass in jedem der analysierten Spielfilme einzelne Aspekte bestimmt werden konnten, die in keinem anderen Genre auf diese Art vertreten sind.

Die Genres Horror und Actionfilm sind durch die häufige Interaktion ihrer Kamera mit den Zuschauern und den Figuren aufgefallen, wobei die Kameraführung im Actionfilm einen noch höheren Stellenwert besitzt als im Horror, der die Kamera eher als komplementäres Medium benutzt. Diese erlaubt es, in Actionfilmen durch ihre Dynamik die kinetischen Ereignisse einer Szene dem Zuschauer zu verkaufen und an Glaubwürdigkeit zu gewinnen, ohne die der Actionfilm nicht funktionieren würde. Die Komödie dagegen benutzt die Kamera größtenteils nur vom Standpunkt eines Beobachters aus, ein Stilmittel und Überbleibsel aus der Zeit, als Komödien ausschließlich auf Bühnen aufgeführt wurden. Das passive Verhalten erlaubt dem Zuschauer sich rein auf die Handlung und somit auf den Humor zu konzentrieren. Daraus folgt, dass die Kamera für das Genre des Actionfilms eine zentrale Rolle spielt, um Szenen zu realisieren, wohingegen der Horrorfilm und die Komödie die Kamera anderen kinematographischen Aspekten unterordnen.

Der wohl elementarste Unterschied bei der Verwendung von Lichtstimmungen im Verlauf des Films bildet der Einsatz von High-Key und Low-Key der Genres Komödie und Horror. In der Komödie wird in der gesamten Länge des Films, trotz eventueller negativen Entwicklungen in der Handlung, eine helle, weiche und positive Lichtstimmung beibehalten, während der Horrorfilm durch Dunkelheit in der Lichtgestaltung eine angespannte und beängstigende Stimmung erzeugt. Dies führt zur Schlussfolgerung, dass beide Genres versuchen, auf die Emotionen des Zuschauers einzugehen und ihren Unterhaltungswert daraus schöpfen, ihr Publikum zum Lachen oder Fürchten zu bringen.

Der Actionfilm wiederum benutzt das Licht technisch gesehen auf eine nüchterne Art und hauptsächlich, um die gezeigten Bilder realistischer wirken zu lassen, ein Aspekt, der in den anderen beiden Genres selten zu beobachten ist. Das führt dazu, dass sich hier das Licht in seinem ganz eigenen Farbspektrum bewegt, das sich wiederum, im Gegensatz zu den anderen Genres, nicht an den Figuren und ihren Motivationen orien-

tiert, sondern an den Handlungsschauplätzen. Somit unterliegt es weniger Veränderungen und ist zudem aufgrund der Verwendung von hartem Licht in der Ausleuchtung kontrastreicher gehalten. Somit arbeitet der Horror und die Komödie mit dem gleichen Lichtkonzept, wohingegen die Ausleuchtung beim Actionfilm eine funktionelle Aufgabe erfüllt.

Daraus kann geschlossen werden: Was die Genres Horrorfilm, Actionfilm und Komödie in Bezug auf ihre Kameraführung und Lichtgestaltung letztendlich unterscheidet, ist der Gebrauch der jeweiligen Aspekte, um das gewünschte kognitive Resultat beim Zuschauer zu erzielen.

Im Laufe der Arbeit hat sich ebenfalls herauskristallisiert, dass sich die vielen Gemeinsamkeiten größtenteils auf den Gebrauch des Genresynkretismus zurückführen lassen, wohingegen die Unterschiede durch die Funktionsweise einzelner Genres erklärt werden können. Es folgt der Gedanke, dass wir Horrorfilme und Komödien einfacher akzeptieren als die heutigen Actionfilme, weil sie lebensnaher sind. Die menschlichen Urängste begleiten uns ein Leben lang und der Horror gibt uns die Chance, diesem gegenüberzutreten und zu bewältigen, während die Komödie uns daran erinnert, dass selbst scheinbar alltäglichen Situationen etwas Humor abzugewinnen ist. Actionfilme wiederum sind uns ferner, da die Thematik sich auf Ereignisse fokussiert, die man aus seinem Alltag nicht kennt und somit schwerer nachvollziehen kann. Dies führt dazu, dass jede einzelne Sequenz auf ihre Glaubhaftigkeit geprüft und bestätigt werden muss, um vom Publikum angenommen zu werden. Es ist daher letztlich die Ferne zur Realität, die es uns ermöglicht, dem Actionfilm emotionsloser gegenüberzutreten als anderen Genres.

Es bleibt abzuwarten, welches Ausmaß der Trend zum Genresynkretismus in den kommenden Jahren annehmen wird und was die Folgen für den Spielfilm sein werden.

Quellenverzeichnis

Spielfilme:

MYRICK, Daniel [Regie], MUSATOV, Martin [Drehb.], ERWIN, Ethan [Drehb.], HARNOIS, Elisabeth [Darst.], ASHMORE, Shawn [Darst.], BURTON, Hilarie [Darst.]: Solstice – Du kannst die Wahrheit nicht begraben. USA: Endgame Entertainment 2008 (Kinofilm 2008, 35mm, PAL, Farbe, 131 Minuten).

SAPOCHNIK, Miguel [Regie], LAW, Jude [Darst.], SCHREIBER, Liev [Darst.], WHITAKER, Forest [Darst.]: Repo Men. Toronto: Universal Pictures 2010 (Kinofilm 2010, 35mm, PAL, Farbe, 111 Minuten).

SMITH, Jim Field [Regie], ANDERS, Sean [Drehb.], MORRIS, John [Drehb.], BARUCHEL, Jay [Darst.], EVE, Alice [Darst.], MILLER, T.J. [Darst.]: Zu Scharf, um wahr zu sein. Melbourne: DreamWorks SKG 2010 (Kinofilm 2010, 35mm, PAL, Farbe, 104 Minuten).

Literatur:

ARNHEIM, Rudolf (1932): Film als Kunst. 3. Auflage, Suhrkamp Verlag Berlin 2002.

MERCADO, Gustavo (2010): the filmmaker's eye – learning (and breaking) the rules of cinematic composition. Focal Press 2010.

MALKIEWICZ, Kris (1986): Film Lighting – Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers. Prentice Hall Press First Fireside Edition New York 1992.

MASCELLI, Joseph V. (1965): The Five C's of Cinematography – Motion Picture Filming Techniques. Silman-James Press Los Angeles CA 1998.

MONACO, James (1995): Film verstehen, Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Rowohlt Taschenbuch Verlag Reinbek bei Hamburg 2009.

Essays und Aufsätze:

EHRING, Nils (2013): Autorentheorie des Films II - Licht und Schatten, La Maschera del Demonio und I tre volti della Paura von Mario Bava.

URL: <http://www.ikonenmagazin.de/artikel/Bava.htm> [Stand: 5.11.2013].

FUCHS, Christa (2007): Der Actionfilm als potenzielle Ersatzreligion Jugendlicher: Eine explorative Untersuchung religiöser Funktionen im Actionfilm. URL:

[http://books.google.at/books?](http://books.google.at/books?id=PkVhZMCQnt4C&printsec=frontcover&hl=de#v=onepage&q&f=false)

[id=PkVhZMCQnt4C&printsec=frontcover&hl=de#v=onepage&q&f=false](http://books.google.at/books?id=PkVhZMCQnt4C&printsec=frontcover&hl=de#v=onepage&q&f=false) [Stand: 10.11.2013].

HAUSMANNINGER, Thomas (2000): Horrorfilme: Katastrophendiskurs oder Katastrophe? Ein Plädoyer gegen herkömmliche Ansichten zum Umgang mit einem umstrittenen Genre. URL: [http://www.kthf.uni-](http://www.kthf.uni-augsburg.de/prof_do/sys_theol/hausmanninger/online_bib/medienethik/horrorfilme/)

[augsburg.de/prof_do/sys_theol/hausmanninger/online_bib/medienethik/horrorfilme/](http://www.kthf.uni-augsburg.de/prof_do/sys_theol/hausmanninger/online_bib/medienethik/horrorfilme/) [Stand: 15.09.2013].

MAYER, Gerhard (2000): Die Faszination Jugendlicher an Horrorfilmen. URL:

<http://www.igpp.de/german/eks/faszination.pdf> [Stand: 12.09.2013].

NÖRENBERG, Dr. B. (November 2010): Filmgenres 2007 bis 2009 - Eine Auswertung zum Genreangebot in deutschen Kinos und zur Genrevielfalt deutscher Filme.

URL: http://www.ffa.de/downloads/publikationen/Filmgenres_2007-2009.pdf [Stand: 20.11.2013].

SCHWEINITZ, Jörg (1994): 'Genre' und lebendiges Genrebewußtsein

Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung

in der Filmwissenschaft. URL: [http://www.montage-](http://www.montage-av.de/pdf/032_1994/03_2_Joerg_Schweinitz_Genre_und_lebendiges_Genrebewussts)

[av.de/pdf/032_1994/03_2_Joerg_Schweinitz_Genre_und_lebendiges_Genrebewussts](http://www.montage-av.de/pdf/032_1994/03_2_Joerg_Schweinitz_Genre_und_lebendiges_Genrebewussts)
[ein.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/032_1994/03_2_Joerg_Schweinitz_Genre_und_lebendiges_Genrebewussts) [Stand: 25.11.2013].

STIGLEGGER, Marcus (2008): Blut tut gut - Die neue Lust am Horror. URL:

[http://www.welt.de/kultur/article2482599/Blut-tut-gut-Die-neue-Lust-am-](http://www.welt.de/kultur/article2482599/Blut-tut-gut-Die-neue-Lust-am-Horror.html#vote_2483041)
[Horror.html#vote_2483041](http://www.welt.de/kultur/article2482599/Blut-tut-gut-Die-neue-Lust-am-Horror.html#vote_2483041) [Stand: 04.9.2011].

Internetquellen:

Allary Film (2011): Vertigo-Effekt. URL: <http://www.movie-college.de/filmschule/filmtrick/vertigo-effekt.htm> [Stand: 21.11.2013].

Allary Film (2011): Einstellungsgrößen. URL: <http://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/einstellungsgroessen.htm> [Stand: 21.11.2013].

BAUMGARDT, Carsten (2010): „Kritik der FILMSTARTS.de-Redaktion: Zu Scharf, um wahr zu sein.“, AlloCine, Filmstarts.de. URL: <http://www.filmstarts.de/kritiken/102474-Zu-scharf,-um-wahr-zu-sein.html> [Stand: 24.11.2013].

Deutschsprachige Literatur – Fachbegriffe: Komödie. URL: <http://deutschsprachige-literatur.blogspot.co.at/2010/05/fachbegriffe-komodie.html> [Stand: 10.9.2013].

IMDb.com, Inc. (2010): Filmkritik: Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt. URL: http://www.imdb.com/title/tt0446029/?ref_=nv_sr_1 [Stand: 24.11.2013].

IMDb.com, Inc. (2011): Filmkritik: Sucker Punch. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0978764/> [Stand: 24.11.2013].

IMDb.com, Inc. (2010): Filmkritik: Zu scharf, um wahr zu sein. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0815236/> [Stand: 24.11.2013].

KINO.de, Inc. (2010): Filmkritik: Repo Men. URL: <http://www.kino.de/kinofilm/repo-men/109098#kritik> [Stand: 28.10.2013].

RUECKERT Art, Künstlerbedarf (2006): Farben richtig mischen: Der Farbkreis. URL: <http://www.rueckert-art.de/wissen/farbenlehre/farbenlehre.htm> [Stand: 24.11.2013].

Anlagen

Anlage 1:	Sequenzprotokoll: Repo Men	Seite XIV
Anlage 2:	Sequenzprotokoll: Zu schön, um wahr zu sein	Seite XV
Anlage 3:	Sequenzprotokoll: Solstice	Seite XVI

Anlage 1: Sequenzprotokoll: Universal Pictures 2010 - Repo Men

Sequenz:	Timecode:	Handlungsbeschreibung:
1	00:22:21	Starkes Kantenlicht in <i>Repo Men</i> charakterisiert die Figuren.
2	00:14:06	Das Licht dient als erzählerisches Element und imitiert Leuchtquellen im bespielten Raum.
3	00:23:28	Licht charakterisiert den Protagonisten durch eine harte Ausleuchtung und kalte Lichtfarben.
4	01:38:30	Starke Lichtkanten und ein monotoner Hintergrund tragen zur Übersichtlichkeit des Bildes bei.
5	00:19:33	Das Zusammenspiel aus Dialogen und Musik suggerieren eine Komödie, wohingegen die Handlung ernstere Themen anspricht.
6	00:04:44	Viele der gezeigten Autofahrten vermitteln Bewegung und unterstützen das Gefühl der voranschreitenden Handlung.
7	00:22:48	Der Sprung zwischen weiter und naher Kadrierung erlaubt es dem Zuschauer, den Überblick zu behalten.
8	00:14:09	Multiple Lichtquellen entfalten eine erzählerische Wirkung und geben dem Bild eine räumliche Wirkung.
9	00:14:07	Starke Schatten und harte Lichtkanten lassen das Gesicht des Protagonisten plastischer wirken.
10	00:22:55	Tiefe Schatten lassen das Bild aufgrund der fehlenden Details bedrohlicher wirken.

Anlage 2: Sequenzprotokoll: DreamWorks SKG - Zu Schön, um wahr zu sein

Sequenz:	Timecode:	Handlungsbeschreibung:
1	00:27:22	Die weiche Ausleuchtung signalisiert eine romantische Stimmung und symbolisiert gute Gesinnung.
2	01:22:22	Kalte, blaue Lichtfarben spiegeln die Emotionen des Protagonisten wieder und verdeutlichen seine Niedergeschlagenheit.
3	00:03:38	Die räumliche Aufteilung und Lichtfarben spiegeln wieder, wie das Verhältnis zwischen den beiden interagierenden Figuren ist.
4	01:04:40	Die glückliche Szene funktioniert durch die Kombination von Kamerafahrt, Musik und dem Einsatz von hellen Farben.
5	01:04:04	Positive Wendepunkte in der Handlung werden durch helle Farben, fröhliche Musik und warme Lichtfarben verdeutlicht.
6	01:17:56	Diffusionsfilter und Weichzeichnung entfalten ihre Wirkung durch eine Kombination von warmen Lichtfarben und wenig Schattentiefe.
7	01:22:17	Der Kamerahorizont verdeutlicht den Gemütszustand der jeweiligen Figuren in ihrem emotionalen Tiefpunkt.
8	01:38:02	Die Happy-End-Szene zieht nochmals alle Register, um dem Zuschauer eine glückliche Stimmung zu vermitteln.

Anlage 3: Sequenzprotokoll: Endgame Entertainment 2008 - Solstice

Sequenz:	Timecode:	Handlungsbeschreibung:
1	00:42:30	Einsatz von Beastcam in Solstice
2	00:04:34	Positive Farben und Bilder suggerieren eine freundliche Stimmung zu Beginn des Films.
3	01:17:12	Panische Momente im Moor werden durch Grün- und Grautöne dargestellt.
4	01:21:03	Emotionale Erschöpfung steht dem Protagonisten ins Gesicht geschrieben, komplementiert durch blasse Farben.
5	01:02:30	Das Grading und Lichtfarben suggerieren eine kalte, unangenehme Atmosphäre.
6	00:04:12	Eine helle, kontrastreiche Ausleuchtung mit zunächst positiver Stimmung zeichnet Solstices Exposition aus.
7	00:22:47	Fehlende Musik baut Spannung in der Szene auf.
8	00:18:45	Die Rückblenden sind in warmen, goldenen Farben gehaltene Bilder mit einem schmalen Schärfebereich und starker Weichzeichnung.
9	01:10:50	Die Visionen der Protagonistin sind kontrastreich, schnell geschnitten und in dunklen Farben gehalten, um eine bedrohliche Wirkung entfalten zu können.
10	00:04:27	Sich rasch verändernde Landschaftsaufnahmen aus der Luft zu Beginn des Films geben dem Zuschauer den Eindruck einer langen Reise.
11	01:17:25	Die weite Kadrange signalisiert dem Zuschauer ein Gefühl der Verlorenheit und Machtlosigkeit, welches die jeweils gezeigte Figur in dieser Einstellung verspürt.
12	00:22:18	Die Protagonistin bewegt sich auf das scheinbar verlassene Auto zu, geblendet von den angelassenen Scheinwerfern ist ihr Sichtfeld beträchtlich eingeschränkt.

Eigenständigkeitserklärung

XVII

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Wien, den 20.01.14 Eike Janetzko
Ort, den TT. Monat JJJJ Vorname Nachname